

2013 Une année riche en nouveautés !

Chaque jour, vous constatez la grande complexité de votre métier.
Le catalogue ACCÈS Éditions relève une fois de plus le défi de vous aider concrètement et efficacement en vous proposant des outils pédagogiques innovants et adaptés à vos besoins. Cette année encore, le résultat est à la hauteur de l'investissement de notre équipe d'auteurs passionnés, tous enseignants : cinq nouveautés, toutes étonnantes, différentes, séduisantes et très attendues.

Des outils pédagogiques innovants et adaptés à vos besoins

Depuis le temps que les collègues de Maternelle attendaient des outils performants pour distinguer les sons de la parole et aborder le principe alphabétique, nous sommes fiers de vous présenter le travail d'une jeune enseignante de la région strasbourgeoise, Christina DORNER. VERS LA PHONO MS et VERS LA PHONO GS vous proposent de nombreuses activités d'éveil et de développement de la conscience phonologique.

Vers la Phono Moyenne Section et Grande Section

Après la collection GÉOGRAPHIE À VIVRE Cycle 3 en 2011, nos trois collègues de la région lilloise Xavier LEROUX, Bernard MALCZYK et André JANSON récidivent en vous soumettant TEMPS ET ESPACE À VIVRE CP : une introduction réfléchie et pertinente à l'Histoire et à la géographie.

Temps et espace à vivre CP

ACCÈS Éditions espérait depuis longtemps un projet fort sur l'Histoire. Il nous est venu de la Sarthe où deux inspecteurs souhaitaient transmettre leur enthousiasme pour leur discipline. Isabelle ÉVRARD-MANCEAU et Jean-Pierre REMOND livrent cette année l'opus CE2 de la nouvelle collection HISTOIRE À REVIVRE Cycle 3.

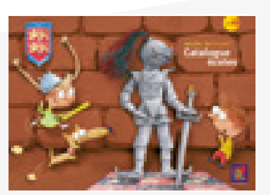
Histoire à revivre CE2

L'an passé, Patrick STRAUB vous offrait HORS-D'ŒUVRE D'ARTS. Il vous invitait à refaire avec vos élèves les chemins qui ont mené dix artistes contemporains à leurs œuvres. Vous avez plébiscité ce document remarquable. Avec HORS-D'ŒUVRE D'ARTS RÉPERTOIRE, l'auteur vous présente aujourd'hui un complément présentant en posters les œuvres majeures de Joan Miró, Jean Dubuffet, Alberto Giacometti ou Keith Haring.

Hors-d'œuvre d'arts Répertoire

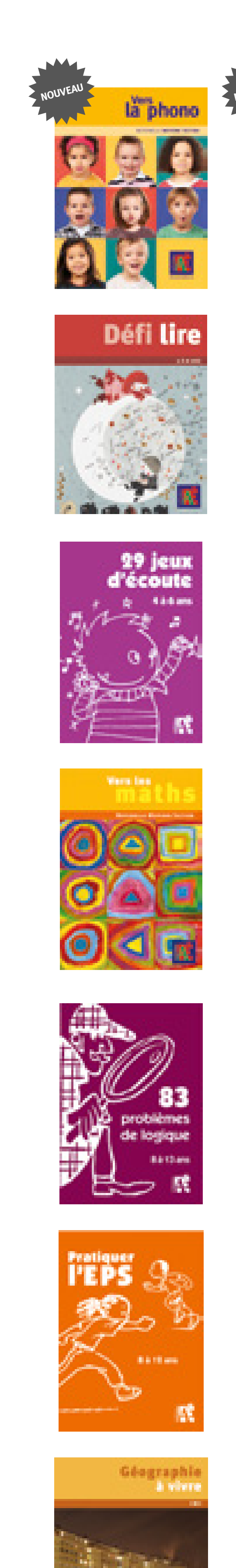
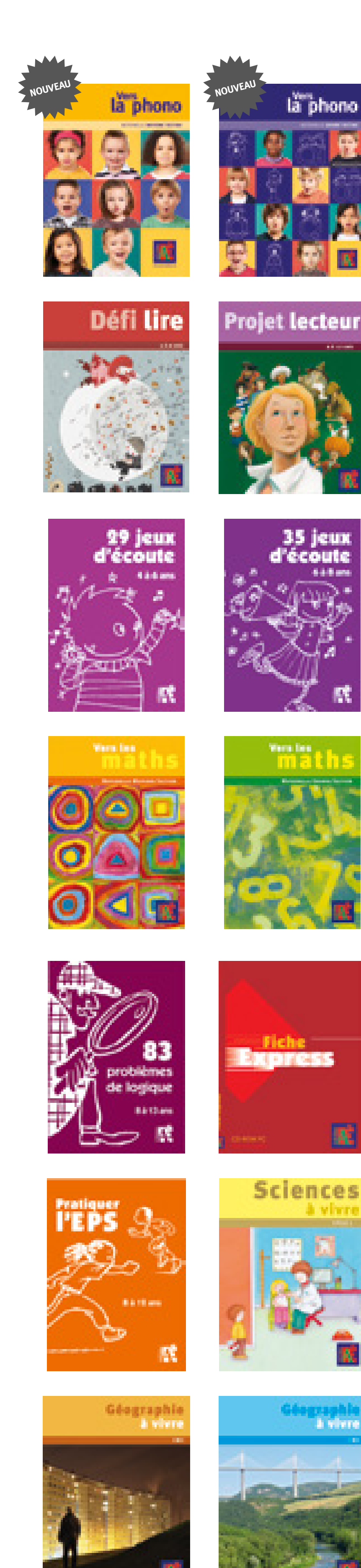
Nous vous invitons à profiter de ces cinq nouveautés et de tous les autres outils qui figurent dans ce catalogue Écoles 2013. Rendez-vous en dernière page où vous trouverez le bon de commande ACCÈS Éditions.
Merci de votre fidélité et bonnes découvertes si vous ne connaissez pas encore l'univers d'ACCÈS Éditions.

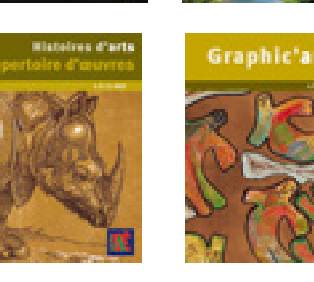
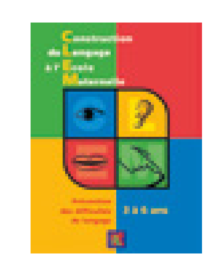
Jean-Bernard SCHNEIDER
Directeur d'ACCÈS Éditions


Chaque année depuis 2003, l'illustrateur alsacien Christian Voltz réalise notre couverture.

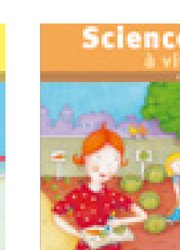
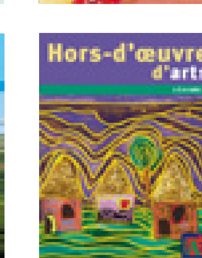
Directeur de la publication : Jean-Bernard Schneider
Graphisme : Accès Éditions - Couverture : Christian Voltz
Dépôt légal : avril 2013 - Imprimerie : ADV Schoder - ISSN : 1271-0121

SOMMAIRE

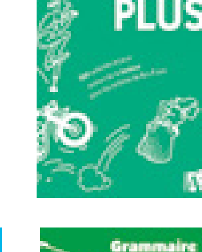
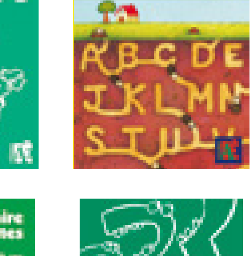
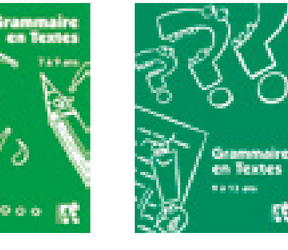



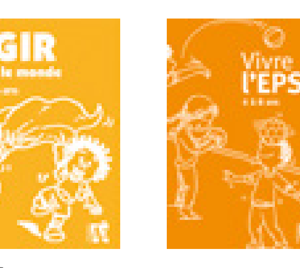



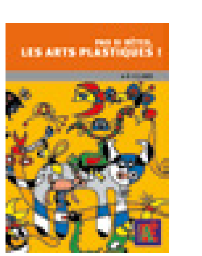
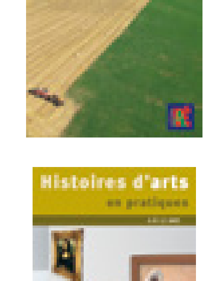




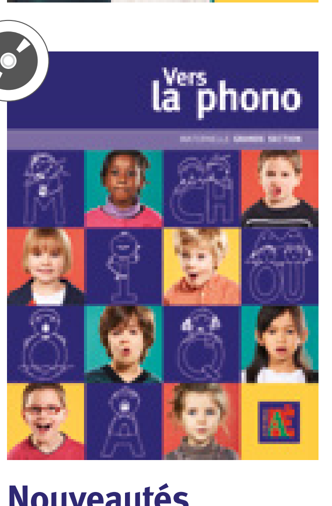




53 pratiques de maîtres
www.acces-editions.com







L'acquisition des compétences phonologiques est un apprentissage capital. C'est celui qui va conditionner et permettre l'entrée dans la lecture et l'écriture.

En Maternelle, comment éveiller et développer la conscience phonologique ?

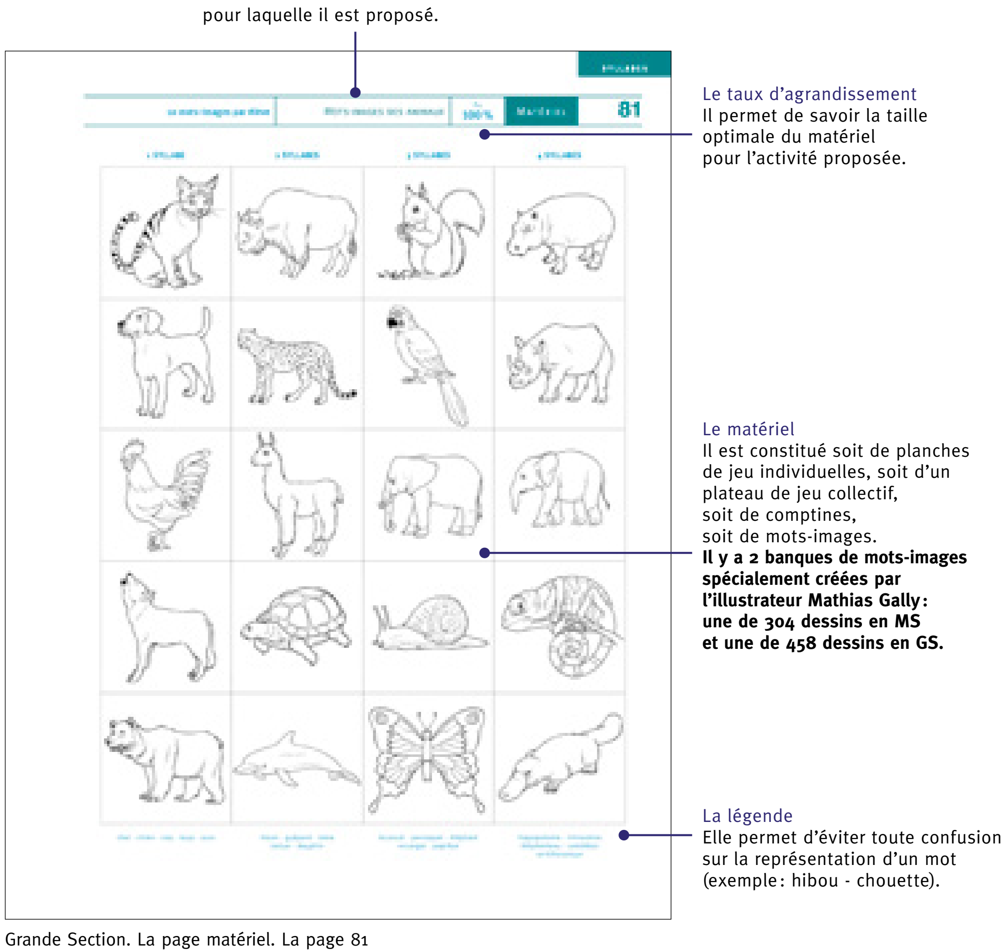
- Par une progression adaptée au développement de l'enfant.
- Par une multiplication des échanges oraux, de l'écoute et de l'articulation.
- Par une pratique régulière et une démarche structurée.
- Par des situations d'apprentissage ludiques et variées.
- Par une différenciation pédagogique réfléchie.

Nouveautés

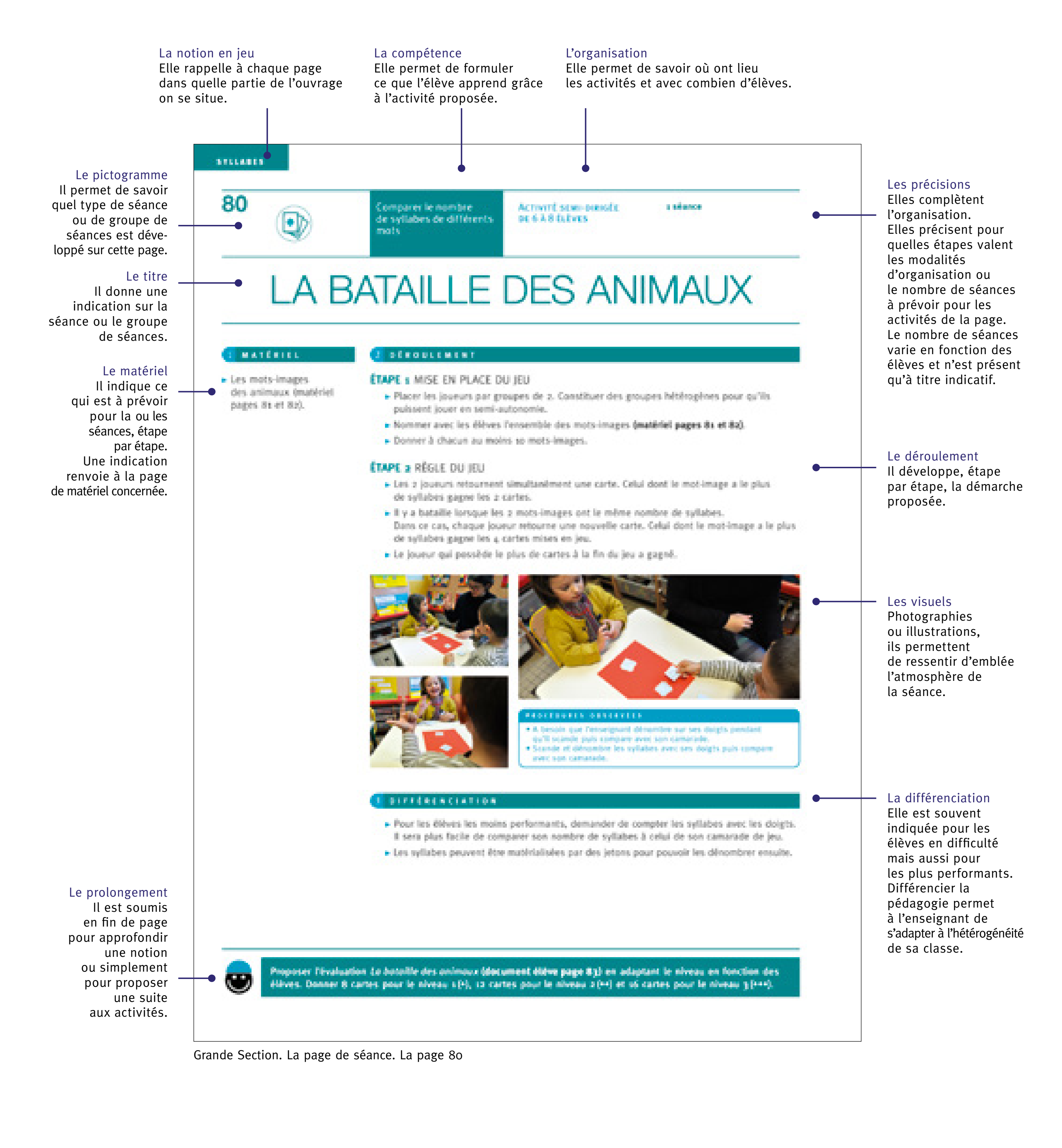
Disponibles à partir d'avril 2013

Vers la phono MS
Dossier de 160 pages A4
+ CD audio.
ISBN 978-2-909295-43-5
50 €

Vers la phono GS
Dossier de 272 pages A4
+ CD audio.
ISBN 978-2-909295-44-2
60 €



Grande Section. La page matériel. La page 81



Grande Section. La page de séance. La page 80

SOMMAIRE



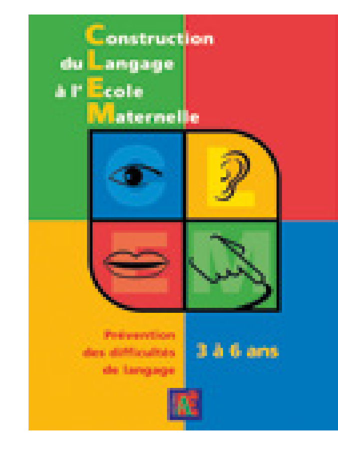
Maternelle
ASH • Illettrisme
Orthophonie

Auteurs **Monique Conscience, Gérard Brasseur, Jean-Bernard Schneider**
Illustratrice **Emmanuelle Di Martino**

Construction du langage
à l'école maternelle

Connaître, observer et repérer les difficultés de langage





La construction du langage est le cœur des activités de l'école maternelle. La mission majeure de l'école est de tout faire pour que les différences initiales ne se transforment pas plus tard en échec pour les enfants les moins avancés.

CLEM vous permet de mieux connaître les acquis nécessaires et les étapes à franchir pour l'enfant dans sa construction du langage entre 3 et 6 ans.

CLEM vous permet d'observer et de repérer des difficultés de langage auprès des enfants qui vous sont confiés.



Vers 4 ans - 4 ans 1/2

L'enfant s'exprime correctement sans difficultés grammaticales sérieuses par phrases de 6 mots ou plus. Il emploie des relatives et des complétives. Il y a encore souvent omission des conjonctions de subordination.

- Il reconnaît les parties du corps plus complexes.
- Il module les notions de taille et de dimensions, en utilisant « en haut, en bas, devant, derrière, pareil, pas pareil ».
- Il utilise les pronoms personnels « je, tu, il, elle, lui, eux ». C'est aussi le premier pas dans l'entrée du monde de la grammaire.
- Il pose des questions : « qu'est-ce que c'est ? (transformé en « ké sé ? »), où ?, c'est qui ?, pourquoi ?, comment ? »
- Il utilise le pluriel et emploie des genres.
- Il utilise des pronoms possessifs, « mon, mien, ton, tien » puis « son, sien ».
- Il utilise des prépositions, comme « à, dans, en, par, près de, sur, sous, avec qui ».
- Il utilise les marques de négation en introduisant progressivement « ne pas » ou « ne plus ».
- Ses terminaisons verbales sont encore imprécises. Il utilise le présent et le passé. Le futur est exprimé avec « va ».
- Il aime jouer à faire semblant. Il accède à la fonction symbolique.

Comment l'accompagner ?

- Si l'enfant aime qu'on lui raconte des histoires, il aime aussi en raconter.
- Expliquez-lui les notions temporelles : aujourd'hui, hier, demain. Aidez-le à se situer dans le temps.
- Encouragez-le à devenir autonome. Il est fier de devenir un « grand ».
- Offrez-lui un bagage linguistique riche de mots outils, de subordonnants, de pronoms relatifs, de conjonctions, d'introducteurs temporels (dès que, pendant que, avant que, après que, chaque fois que, …).
- Donnez-lui envie de découvrir les livres et la lecture en lisant devant lui et en rendant votre lecture vivante.

C'est l'âge des métaphores : un bâton devient un personnage, un caillou devient une voiture.
Il est capable de tester ses projets, d'envisager la solution la meilleure, de prendre des initiatives, d'interroger ses parents, de dialoguer, d'affirmer son « moi ».
Encouragez-le pour que l'image qu'il se représente de son « Moi » soit la plus valorisante possible. Il la conservera toute sa vie.
C'est l'âge où il se souhaite responsable de ses actes. Ne le culpabilisez pas. Ne comparez pas ses réussites à celles des autres.

Conseils de vigilance

- Si l'enfant présente des problèmes de compréhension.
- S'il emploie des phrases courtes, mal construites syntaxiquement.
- S'il ne prononce pas les finales des mots, exemple « tarti » pour tartine.
- S'il fait des remplacements de phonèmes, des transformations, des substitutions, des inversions, des achoppements.
- Si son langage linguistique est limité.

[CLEM • 29]

L'évolution du langage de la naissance à 6 ans. La page 29

Construction du Langage à l'École Maternelle 3 à 6 ans
Dossier de 68 pages A4 comprenant :
- des informations sur la construction du langage,
- nos propositions d'actions.

ISBN 978-2-909295-80-0
30 €

SOMMAIRE

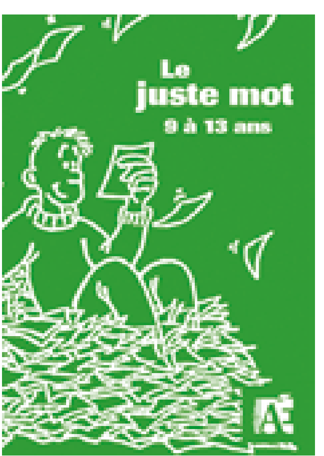


CM1 • CM2
6e • 5e

Auteure **Élisabeth Schneider**

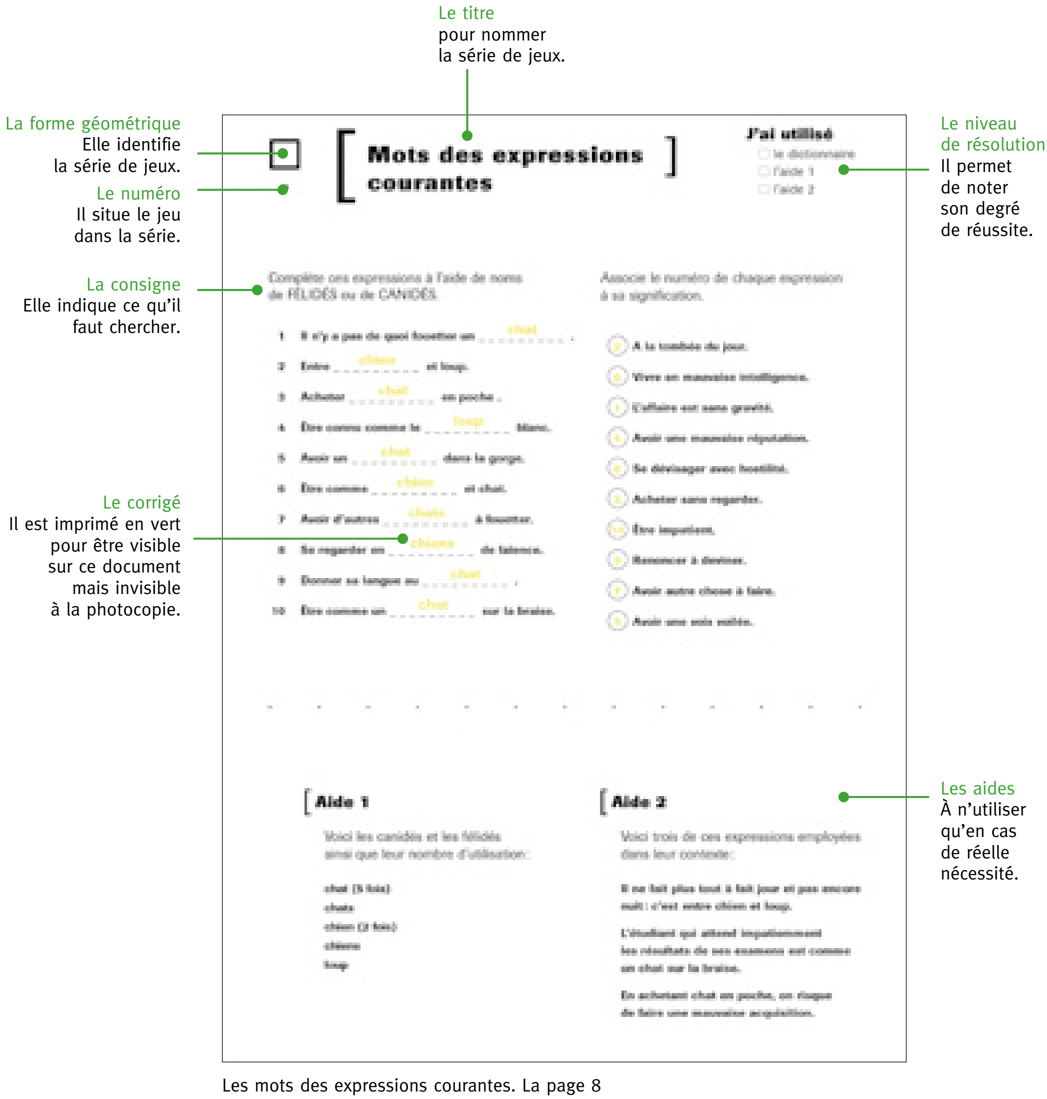
Le juste mot

Enrichir son vocabulaire de manière ludique



Augmenter son capital de mots et d'expressions, c'est pour l'élève accéder à une lecture plus fine de la réalité. C'est aussi se mettre en position de mieux s'adapter à un interlocuteur ou à une situation, c'est-à-dire de mieux communiquer. La maîtrise de la langue est une exigence sociale. Elle se construit autant par la maîtrise du vocabulaire que par celle de la syntaxe.

Le juste mot place l'enfant en position de recherche active.
Dans chacun des 84 jeux, l'enfant doit faire appel à sa mémoire, réinvestir ses connaissances et établir une stratégie pour trouver le bon mot, au bon endroit, au bon moment.



Mots des expressions courantes

J'ai utilisé
- le dictionnaire
- l'aide 1
- l'aide 2

Complète ces expressions à l'aide de noms de FÉLIDÉS ou de CANIDÉS.

1. Il n'y a pas de quoi fouetter un chat.
2. Entre chien et loup.
3. Acheter chat en poche.
4. Être connu comme le loup blanc.
5. Avoir un chat dans la gorge.
6. Être comme chien et chat.
7. Avoir d'autres chats à fouetter.
8. Se regarder en chiens de faïence.
9. Donner sa langue au chat.
10. Être comme un chat sur la braise.

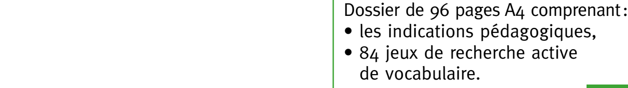
Associe le numéro de chaque expression à sa signification.

- À la tombée du jour.
- Vivre en mauvaise intelligence.
- L'affaire est sans gravité.
- Avoir une mauvaise réputation.
- Se dévisager avec hostilité.
- Acheter sans regarder.
- Être impatient.
- Renoncer à deviner.
- Avoir autre chose à faire.
- Avoir une voix voilée.

Aide 1
Voici les canidés et les félidés ainsi que leur nombre d'utilisation :
chat (5 fois)
chats
chien (2 fois)
chiens
loup

Aide 2
Voici trois de ces expressions employées dans leur contexte :
Il ne fait plus tout à fait jour et pas encore nuit : c'est entre chien et loup.
L'étudiant qui attend impatiemment les résultats de ses examens est comme un chat sur la braise.
En achetant chat en poche, on risque de faire une mauvaise acquisition.

Les mots des expressions courantes. La page 8



Le juste mot 9 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 84 jeux de recherche active de vocabulaire.

ISBN 978-2-950395-37-5
30 €



CP
Orthophonie
Illettrisme

Auteurs **Patrick Straub et Sabine Christophe**
Illustrateurs **Patrick Straub et CARO**

Lire **avec Patati et Patata**

Une méthode de lecture à entrées multiples



Lire avec Patati et Patata est une méthode de lecture syllabique. Basée sur l'apprentissage du code, elle permet l'utilisation de tous types de supports : albums, écrits fonctionnels, productions d'élèves.
La multiplicité des entrées à travers les gestes, les images et l'imaginaire permet de prendre en compte la diversité des élèves.

L'apprentissage de la lecture est transformé en une formidable aventure grâce à l'histoire de la planète bizarre. Tout commence lorsqu'une nuit, l'auteur se retrouve face à deux extra-terrestres. Ils font de drôles de gestes pour apprendre notre langue…

L'album suscite le plaisir de lire et donne du sens à l'apprentissage du code. Il permet une approche conjointe des compétences de lecture : compréhension, syntaxe et déchiffrage. À l'issue de la première période (septembre-octobre) l'aventure pourra continuer avec d'autres albums ou d'autres supports de lecture librement choisis par l'enseignant (lettres, modes d'emploi, journaux, affiches, règles du jeu).

Lire avec Patati et Patata fait appel à la gestuelle. La technique gestuelle n'est pas un code supplémentaire à apprendre et à mémoriser. Elle constitue une aide temporaire efficace.

Le principe de correspondance (une graphie/un phonème) met en évidence des graphies principales et des graphies secondaires plus complexes. Les premières permettent d'installer l'élève avec confiance dans le principe alphabétique. Les secondes mettent en relief les spécificités orthographiques de notre langue.

Les fiches de lecture présentées sont construites comme les pièces d'un puzzle pour former des élèves déchiffreurs.

Compléments d'information sur le site des auteurs
http://perso.orange.fr/patrick.straub/patati_presentation.htm



Lire avec Patati et Patata CP
c'est :
- un guide pédagogique de 72 pages,
- le fichier « La planète bizarre » de 66 pages : lecture - exercices - utilitaires,
- un fichier de lecture de 154 pages : syllabes - mots - exercices,
- 40 cartes sons - gestes - lettres en quadrichromie,
- 12 planches A3 reprenant les illustrations de l'album,
- 26 albums élèves « Le secret de la planète bizarre »,
- un CD-Rom (version PC uniquement).

ISBN 978-2-909295-87-9

120 €

Lot de 5 cahiers de l'élève
Le cahier de 80 pages A4 comprend tous les exercices de base liés à l'apprentissage du code. Écologique, économique et pratique, ce document évite des milliers de photocopies et les rangements fastidieux. **Il est vendu uniquement par lot de 5 exemplaires.**

ISBN 978-2-909295-52-7

20 €

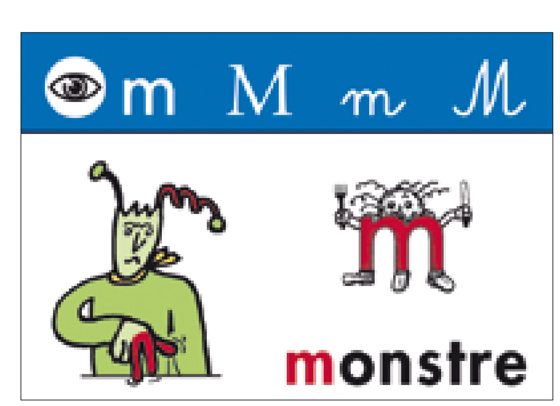
Réassort de 26 exemplaires
de l'album pour l'élève « Le secret de la planète bizarre ».

ISBN 978-2-909295-88-6

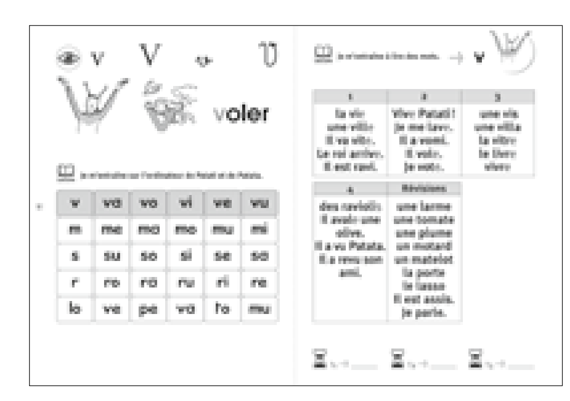
20 €

Un système multiréférentiel ouvert à tous les styles cognitifs		
Référent visuel et créatif	Référent kinesthésique	Référent narratif et auditif
La lettre me fait penser à…	Le geste qui se superpose à la lettre.	L'histoire de la « lettre vivante » pour se rappeler le son qu'elle produit
arc		Le a tire sur tout ce qui bouge avec son arc. À force, il a mal au bras. « aaaaaaaa ! »

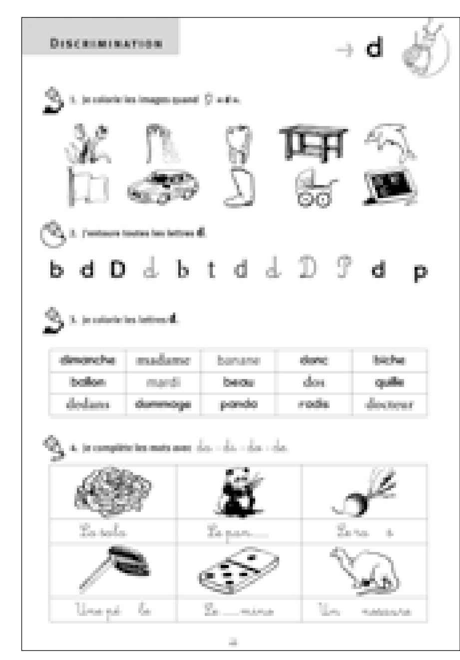
Le tableau des différentes entrées possibles



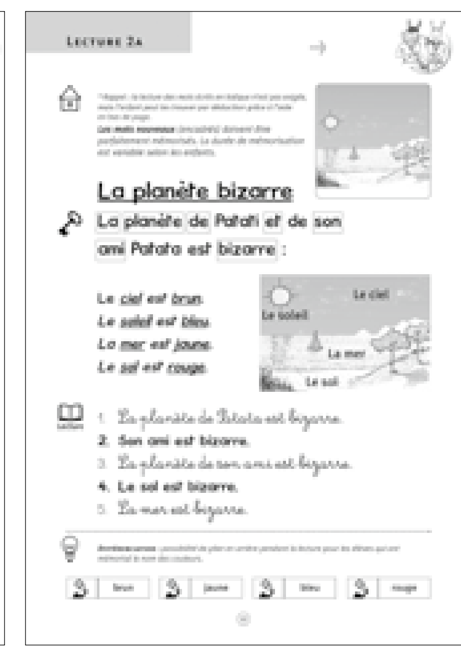
Les 40 cartes-sons gestes-lettres



Les fiches de lecture-code







Les fiches d'exercices à accès différencié

SOMMAIRE

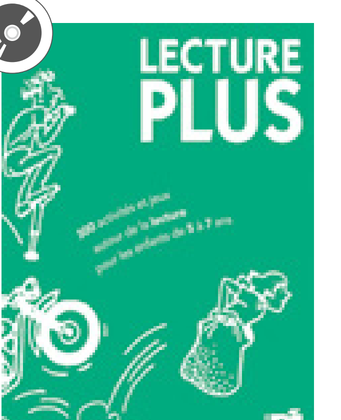


CP
Adaptation
Orthophonie
Illettrisme

Auteurs **Marie-Paule Brasseur et Gérard Brasseur**
Illustratrice **Caro**

Lecture **plus**

Un complément à votre méthode de lecture



Avec Lecture plus, l'enfant multiplie les approches et les activités autour de la lecture. Il prend conscience que les mots du langage sont formés de syllabes et de phonèmes. Il apprend à associer mot écrit, image et mot du langage. Il analyse et manipule les constituants du mot. Il organise, classe, segmente et compare l'information. Il développe ainsi de multiples compétences pour mettre en œuvre des stratégies de lecture efficaces.

Des activités autour de la lecture

Ne se substituant en aucune façon à la méthode de lecture choisie par l'enseignant, **Lecture plus** se veut d'abord un complément, une aide, une stimulation à la lecture. En proposant des angles variés, en utilisant l'aspect ludique et des formes de travail différentes, il motivera les élèves et enrichira l'activité de la classe.

Les fiches outils

Pour aborder la lecture sous toutes ses formes mais aussi pour vous permettre de réaliser rapidement de nombreux documents complémentaires :

Le mini lexique (28 pages)
Tous les mots images de **Lecture plus** (936 noms, verbes et adjectifs) illustrés et classés par ordre alphabétique. Ce véritable petit dictionnaire en images est un précieux support d'activités : jeux de recherche et d'indices, découverte de l'ordre alphabétique, aide pour certains jeux…

Les banques d'images (36 pages)
Des sélections d'images autour de chaque son, à utiliser comme support d'activités (classement, repérage, mémorisation…) ou comme outil pour la réalisation de vos propres fiches.

Les comptines (26 pages)
Pour jouer avec les sons et mettre en scène les phonèmes et les syllabes.

Les fiches bricolages-recettes (12 pages)
Pour pratiquer la Lecture-Action et apprendre à interpréter une consigne écrite ou dessinée.

Les activités

Lecture plus vous propose plus de 300 pages photocopiables ou numérisées prêtes à l'emploi.

Les fiches photocopiables (83 pages)
12 familles d'exercices pour jouer avec les sons, les mots et les images, ainsi que des grilles vierges pour élaborer vos propres fiches :

localisation	mots identiques
classement	mots en forme
intrus	mots en puzzle
mots images	mots en texte
mots effacés	fiches thématiques
mots en escalier	évaluations

Les fiches numérisées (212 pages)
65 fiches de phonologie et 147 fiches de combinatoire avec leur correction. Plus de 10 familles d'exercices avec sons (gn, x, oin…), des séries sur les sons proches (b/p, b/d, d/t, v/f…) et des séries sur les confusions de syllabes (tra/tar, pra/par, cra/car, la/al…).

Lecture plus CP
Classeur comprenant :
• 200 pages A4 sous film,
• la banque d'images sur CD-ROM.
ISBN 978-2-950395-36-8
50 €



Le mini lexique. La page 1



26 comptines. La page 119



212 fiches numérisées

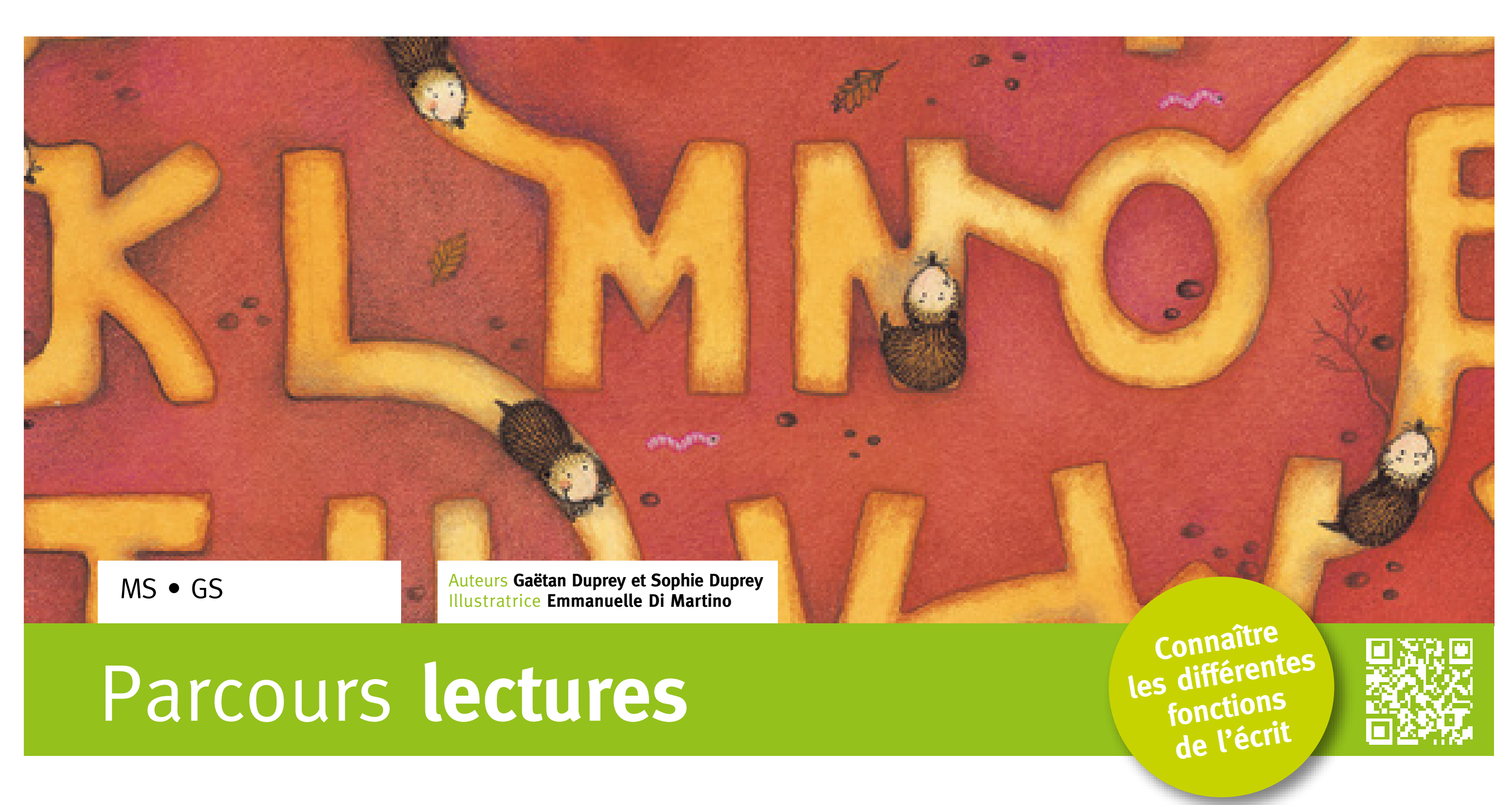


8 fiches thématiques. La page 186

SOMMAIRE

Le CD-ROM (Mac-PC)
• 936 images de LECTURE PLUS (736 noms, 160 verbes et 40 adjectifs) en noir et blanc ou en couleur.
• un utilitaire permettant d'effectuer des sélections dans la banque d'images à partir d'un phonème ou d'un graphème pour vous aider à élaborer vos propres fiches.
• 212 fiches numérisées (en format PDF) de phonologie/combinatoire.

Attention !
Le CD-ROM est une banque d'images.
Ce n'est pas un logiciel éducatif.

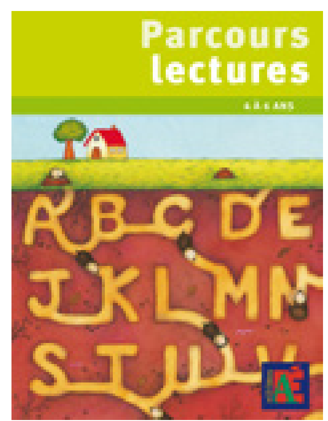


MS • GS

Auteurs Gaëtan Duprey et Sophie Duprey
Illustratrice Emmanuelle Di Martino

Parcours **lectures**

Connaître les différentes fonctions de l'écrit



L'école maternelle doit amener l'enfant à se construire progressivement une première culture littéraire et à se familiariser avec l'écrit. Les lectures littéraires doivent être choisies avec soin et organisées en parcours qui permettent de retrouver un personnage, un thème, un genre, un auteur, un illustrateur. Par là, et seulement par là, l'habitude de fréquenter les livres devient progressivement une culture.

9 parcours de lecture pour se construire une première culture littéraire.

Les parcours proposés conduisent les enfants à rapprocher des personnages, à explorer des thèmes, à retrouver des auteurs, à découvrir des structures et à comparer les versions d'un même conte. Les activités sont menées dans le cadre de projets de création d'albums.

5 parcours de lecture pour découvrir le monde.

Les enfants sont amenés à développer leurs compétences langagières à travers la mise en œuvre de projets articulant différents domaines d'activités de l'école maternelle. Ces projets aboutissent le plus souvent à la fabrication d'un album ou d'un objet : un semainier, un livre à compter, un bonhomme électrique, un abécédaire en volume, un imagier des animaux.

Parcours lectures propose 14 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Présentation du parcours de lecture**
  Ces informations renseignent sur l'intérêt du parcours, le projet à mettre en œuvre et les compétences visées.
- **Démarches de classe concrètes**
  Elles comportent 3 ou 4 étapes progressives dans les domaines du Dire/Lire/Écrire.
  Les documents nécessaires aux activités sont fournis : matériel, textes à lire ou à raconter, jeux de lecture.
- **Mises en réseau de livres**
  Il y a 14 réseaux comportant chacun 9 ou 12 œuvres pour un total de 147 titres.
  La mise en réseau ordonnée d'œuvres de littérature de jeunesse vise à :
  - nourrir la culture des élèves,
  - les aider à organiser et à structurer cette culture,
  - les faire s'interroger sur le fonctionnement des textes,
  - favoriser la compréhenssion des œuvres.
- **14 lexiques**
  Ils servent de support de lecture et d'aide d'écriture pour chaque parcours.
- **16 posters A3**
  Ils visualisent les albums mis en réseau.

Parcours lectures 4 à 6 ans
Dossier de 224 pages A4
+ 16 posters A3.
ISBN 978-2-909295-98-5
60 €



Le récit de rêve. Les pages 104 et 105. La présentation et la première étape



Le récit de rêve. Les pages 106 et 107. Les deuxième et troisième étapes

SOMMAIRE





Au CP et au CE1, y a-t-il une place pour la littérature de jeunesse à côté de l'apprentissage du code ? La réponse est clairement OUI.

Défi lire a pour ambition d'aider très concrètement les enseignants à

- choisir les livres les plus éclairants parmi 40 000 titres existants,
- donner à tous leurs élèves une première culture littéraire et humaniste,
- apprendre à tous leurs élèves à construire du sens dans leurs lectures,
- aider tous leurs élèves à mieux comprendre et à mieux interpréter,
- développer l'esprit de la lecture plaisir.

Défi lire propose 10 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir**
  Ces informations renseignent sur le rôle, l'intérêt et les règles de fonctionnement du sujet étudié.

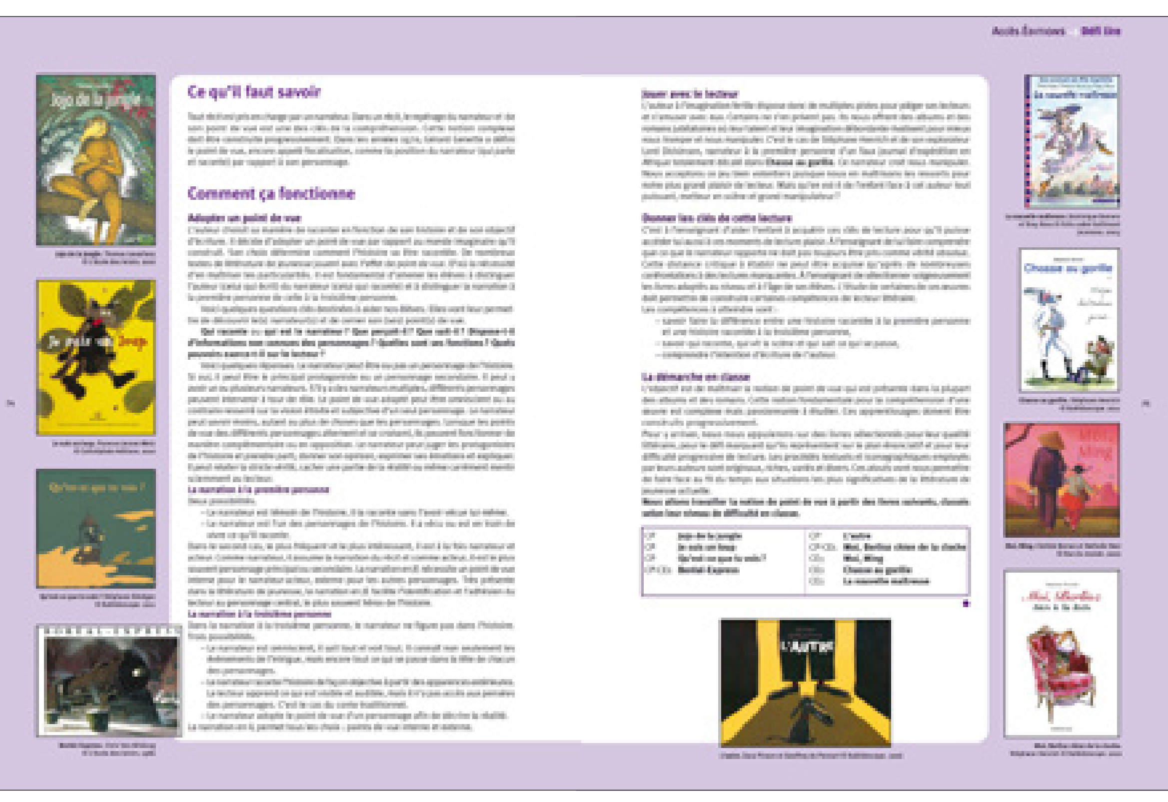
- **Réflexions pour guider le travail de compréhension et d'interprétation**
  Ces principes débouchent sur une démarche en classe où l'interaction Dire/Lire est constante. L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, l'illustrateur, leur style, leur message, la structure, les personnages. Un résumé de l'œuvre est toujours présent.

- **Mises en réseau de livres**
  Il y a 35 réseaux comportant chacun 9 œuvres pour un total de 315 titres.



Le rapport texte-image. Un extrait de la page 72

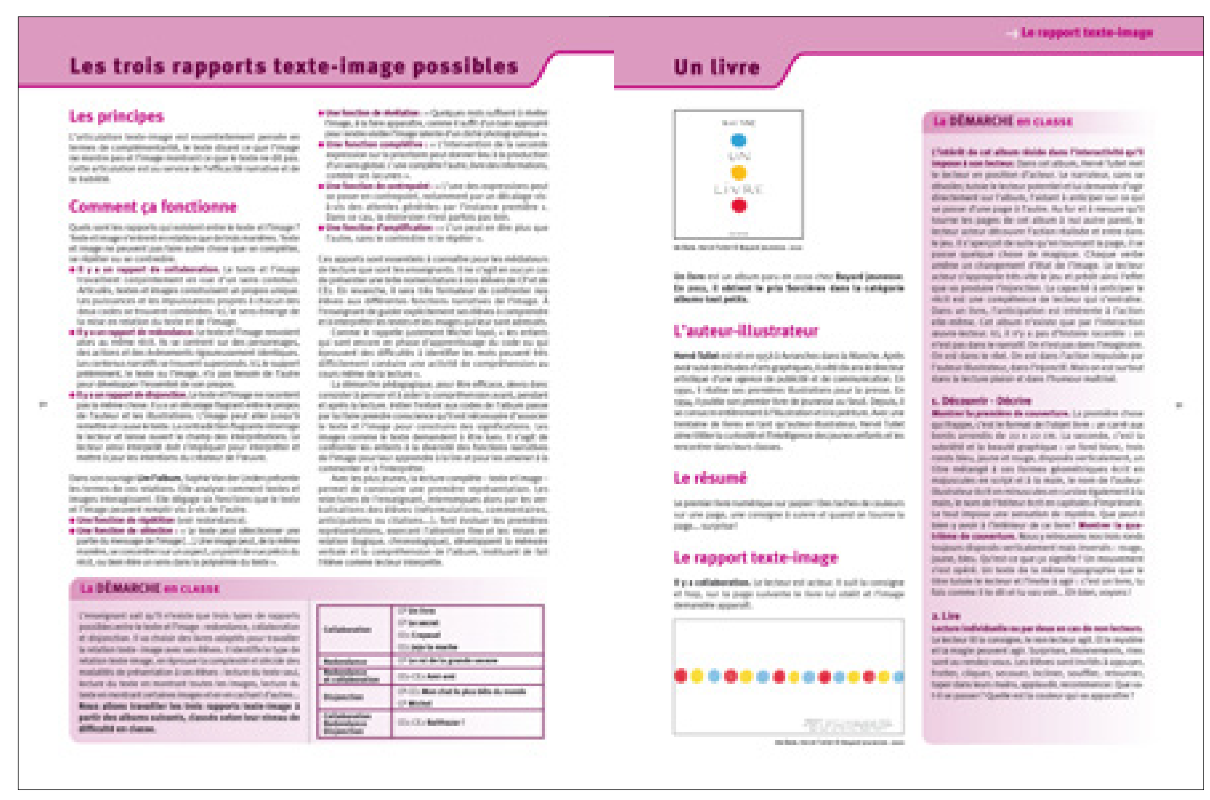
Défi lire 6 à 8 ans
Dossier de 280 pages A4.
ISBN 978-2-909295-71-8 65 €


Ce qu'il faut savoir

Comment ça fonctionne

Jouer avec le lecteur

Le point de vue. Les pages 74 et 75


Les trois rapports texte-image possibles

Un livre

Les principes

Comment ça fonctionne

L'auteur-illustrateur

Le résumé

Le rapport texte-image

La DÉMARCHE en classe

Le rapport texte-image. Les pages 50 et 51

SOMMAIRE

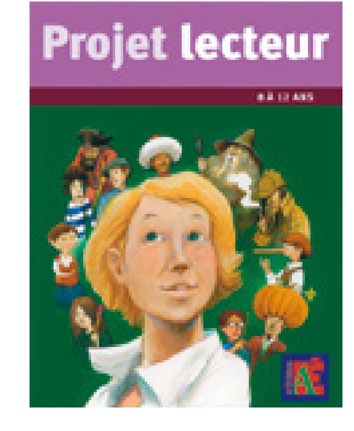


CE2 • CM1 • CM2
6e • 5^{e}

Auteurs Jean-Bernard Schneider

Projet **lecteur**

Construire une culture humaniste partagée



Comment enseigner la littérature de jeunesse dans l'esprit des programmes ?
Comment donner à tous nos élèves le goût et l'envie de lire et d'écrire ?
Comment faire de chacun un lecteur assidu et autonome ?

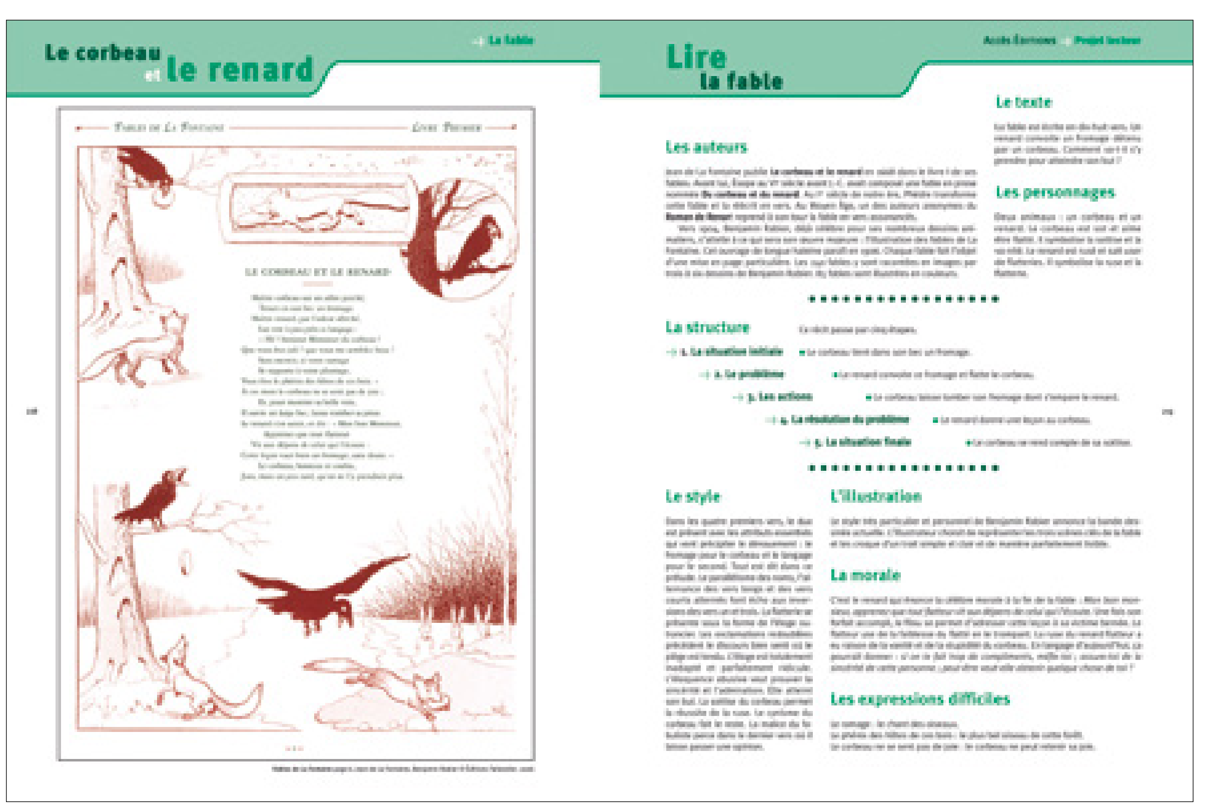
Projet lecteur propose 11 parcours à travers les formes et les genres de la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur ce genre littéraire**
  Ces informations renseignent sur l'historique, le rôle, l'intérêt, les règles de fonctionnement du genre.
- **Lecture d'un texte particulièrement caractéristique**
  L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, son style, son message, la structure, l'illustration.
- **Démarches de classe progressives**
  Les propositions permettent d'organiser des parcours de lecture intégrant les mises en réseau.
- **Mises en réseau de livres**
  Il y 44 réseaux comportant chacun 9 ou 10 œuvres pour un total de 404 titres.


Le conte...
Ce qu'il faut savoir

Le conte. Les pages 172 et 173

Projet lecteur 8 à 12 ans
Dossier de 272 pages A4.
ISBN 978-2-909295-50-3
65 €

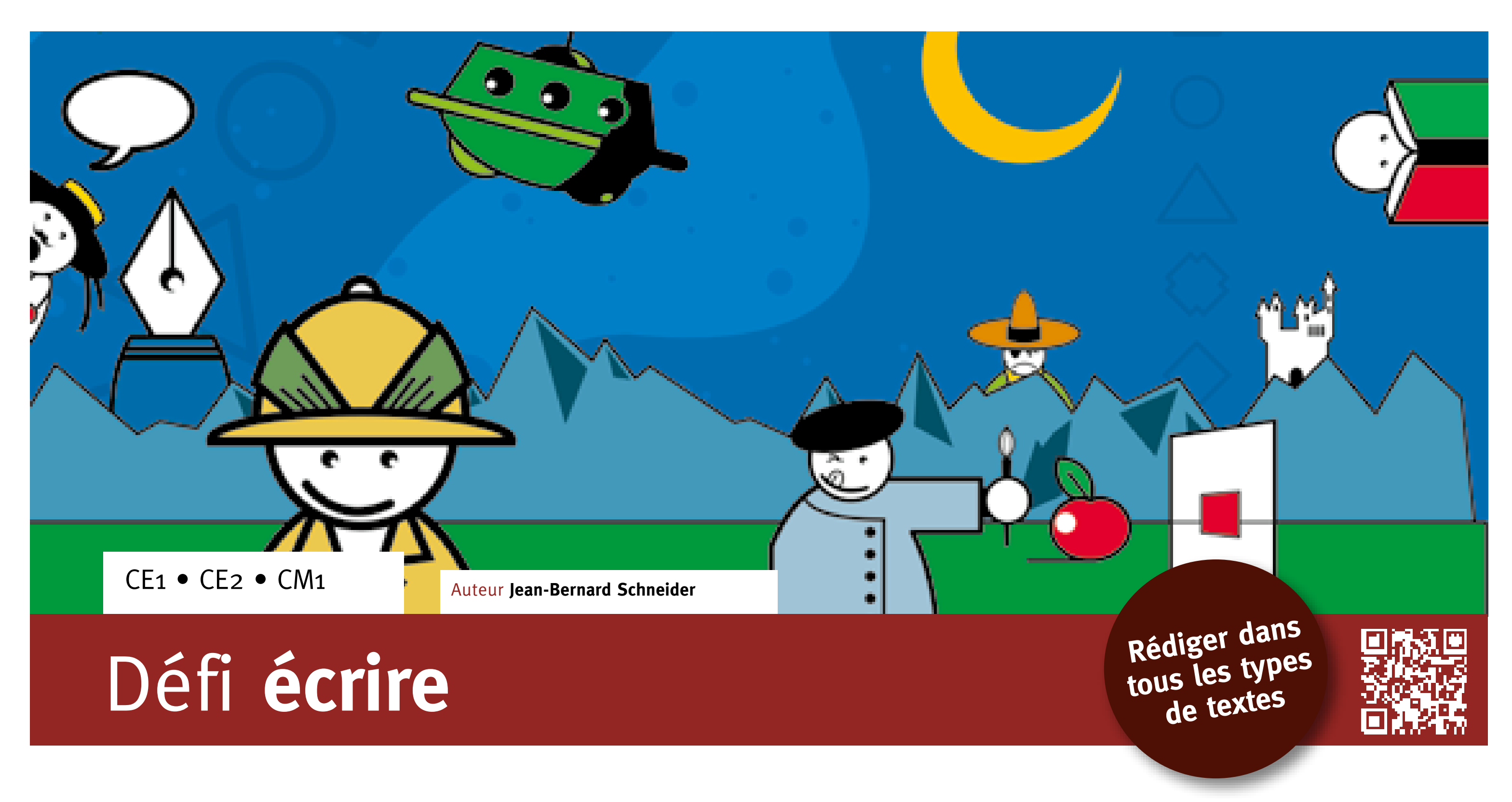

Le corbeau et le renard
Lire la fable
Les auteurs
Le texte
Les personnages
La structure
Le style
L'illustration
La morale
Les expressions difficiles

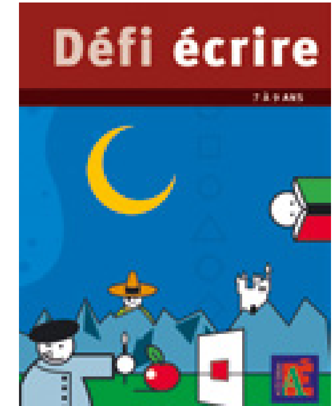
La fable. Les pages 218 et 219


L'apparition
Les principes
Comment ça fonctionne
La démarche en classe
Les chats
Des livres en réseau
L'apparition (dès 8 ans)

Le fantastique. Les pages 258 et 260

SOMMAIRE





Rédiger des écrits porteurs de sens respectant les critères textuels fondamentaux est le défi majeur à relever par nos plus jeunes élèves.

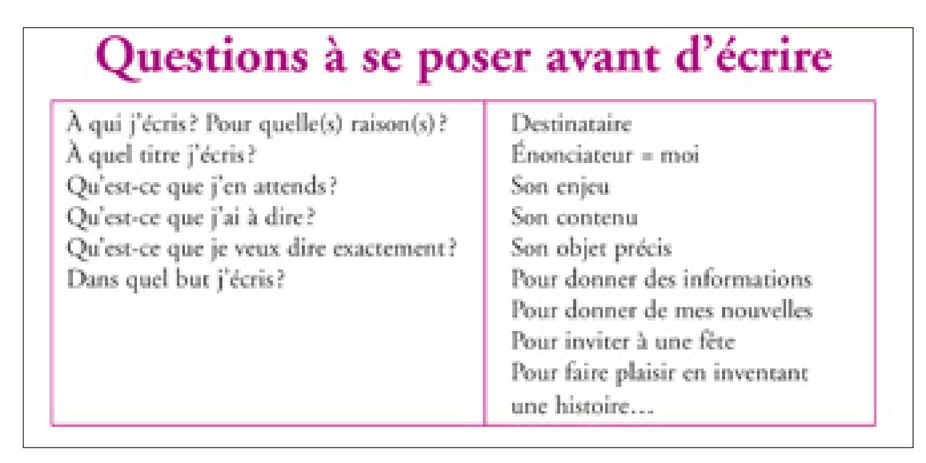
Défi écrire a été conçu pour aider le plus concrètement possible l'enseignant à mettre en place auprès de ses élèves de 7 à 9 ans des activités riches, motivantes et variées dans le domaine de la maîtrise de la langue. Il s'adresse à tout enseignant désireux d'actualiser son approche de l'apprentissage de l'écrit et à tout débutant souhaitant mettre en œuvre la démarche qu'il connaît.

Défi écrire se fonde sur l'intérêt indiscutable de la notion de type de textes. Pour bien comprendre un écrit, il est nécessaire de savoir à quel type de textes il correspond : NARRATIF, DESCRIPTIF, EXPLICATIF, ARGUMENTATIF, INJONCTIF, RHÉTORIQUE OU CONVERSATIONNEL.

Défi écrire préconise une démarche commune à tous les types de textes centrée sur Lire/Analyser/Écrire.

Défi écrire propose 12 parcours à travers les types de textes s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur cette situation de communication**
  Ces informations générales sont illustrées par des documents d'étude représentatifs.
- **Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur**
  Ces propositions précises et détaillées prennent appui sur des écrits motivants, variés, adaptés et riches. 21 aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture sont fournies.
- **Sujets d'écriture longue proposés par âge**
  De difficulté progressive, 23 sujets différents permettent une pédagogie différenciée.

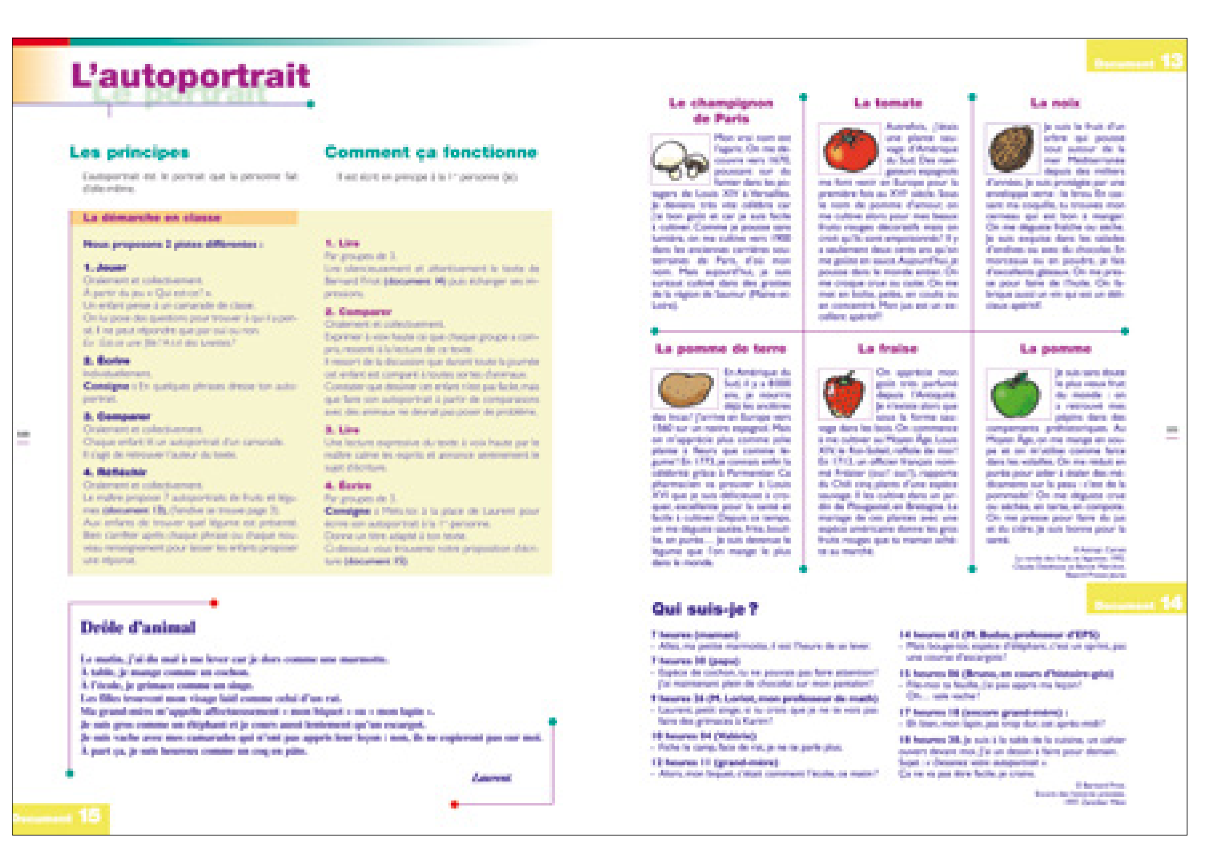


Questions à se poser avant d'écrire

À qui j'écris ? Pour quelle(s) raison(s) ?	Destinataire
À quel titre j'écris ?	Énonciateur = moi
Qu'est-ce que j'en attends ?	Son enjeu
Qu'est-ce que j'ai à dire ?	Son contenu
Qu'est-ce que je veux dire exactement ?	Son objet précis
Dans quel but j'écris ?	Pour donner des informations
	Pour donner de mes nouvelles
	Pour inviter à une fête
	Pour faire plaisir en inventant une histoire…

Aide à l'écriture. Un extrait de la page 25

Défi écrire 7 à 9 ans
Dossier de 248 pages A4.
ISBN 978-2-909295-42-8 **60 €**



Le portrait. Les pages 96 et 97



La recette de cuisine. Les pages 172 et 173

SOMMAIRE



CM1 • CM2
6e • 5e

Auteur **Jean-Bernard Schneider**

Projet **écrire**

Rédiger dans tous les types de textes



La rédaction est le domaine le plus délicat à aborder pour l'enseignant et ses élèves du fait de la multiplicité et de la complexité des problèmes qu'elle pose au rédacteur.

Projet écrire développe la même ambition que **Défi écrire** mais pour des élèves plus âgés, de 9 à 13 ans. Les 2 outils se complètent parfaitement. Sur les 15 parcours qui constituent **Projet écrire**, 10 sont spécifiques à cet outil et n'ont pas été traités dans **Défi écrire**.

Projet écrire préconise une démarche commune à tous les types de textes centrée sur Lire/Analyser/Écrire à travers l'alternance de séquences de découverte et de création.

Projet écrire propose 15 parcours à travers les types de textes s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur cette situation de communication**
  Ces informations générales sont illustrées par des documents d'étude représentatifs.
- **Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur**
  Ces propositions précises et détaillées prennent appui sur des écrits motivants, variés, adaptés et riches. Les sujets de rédaction sont nombreux et différenciés.
- **Aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture**
  Elles sont constituées de listes de mots spécifiques, d'aide-mémoire, de tableaux de synthèse, de rappels méthodologiques, de grilles de relecture-récriture.



Pour réussir dans mon écrit

Je comprends le sujet.
Pour ce faire, je le lis plusieurs fois.
Je souligne les mots importants.
Je cherche le sens des mots difficiles dans le dictionnaire.

Je respecte la consigne.
Pour un récit, je raconte.
Pour une description, je décris, je fais le portrait ou j'évoque.
Pour un dialogue, je rapporte les échanges.
Pour une lettre, je corresponds avec, j'écris à.
Pour une suite de texte, j'imagine.

J'écris avec méthode.
J'emploie des phrases courtes.
J'utilise un vocabulaire adapté, riche, diversifié et nuancé.
Je maîtrise la ponctuation et l'orthographe.
Je respecte la concordance des temps.
Je fais des paragraphes si nécessaire.
J'emploie judicieusement les pronoms personnels.
Je soigne mon écriture et ma présentation.
J'évite les répétitions.
Je supprime et je remplace *dire, il y a, faire, être, on.*
Je me relis.

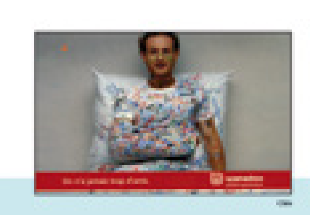
Aide à l'écriture. Un extrait de la page 25

Projet écrire 9 à 13 ans
Dossier de 272 pages A4.
ISBN 978-2-909295-59-6

65 €

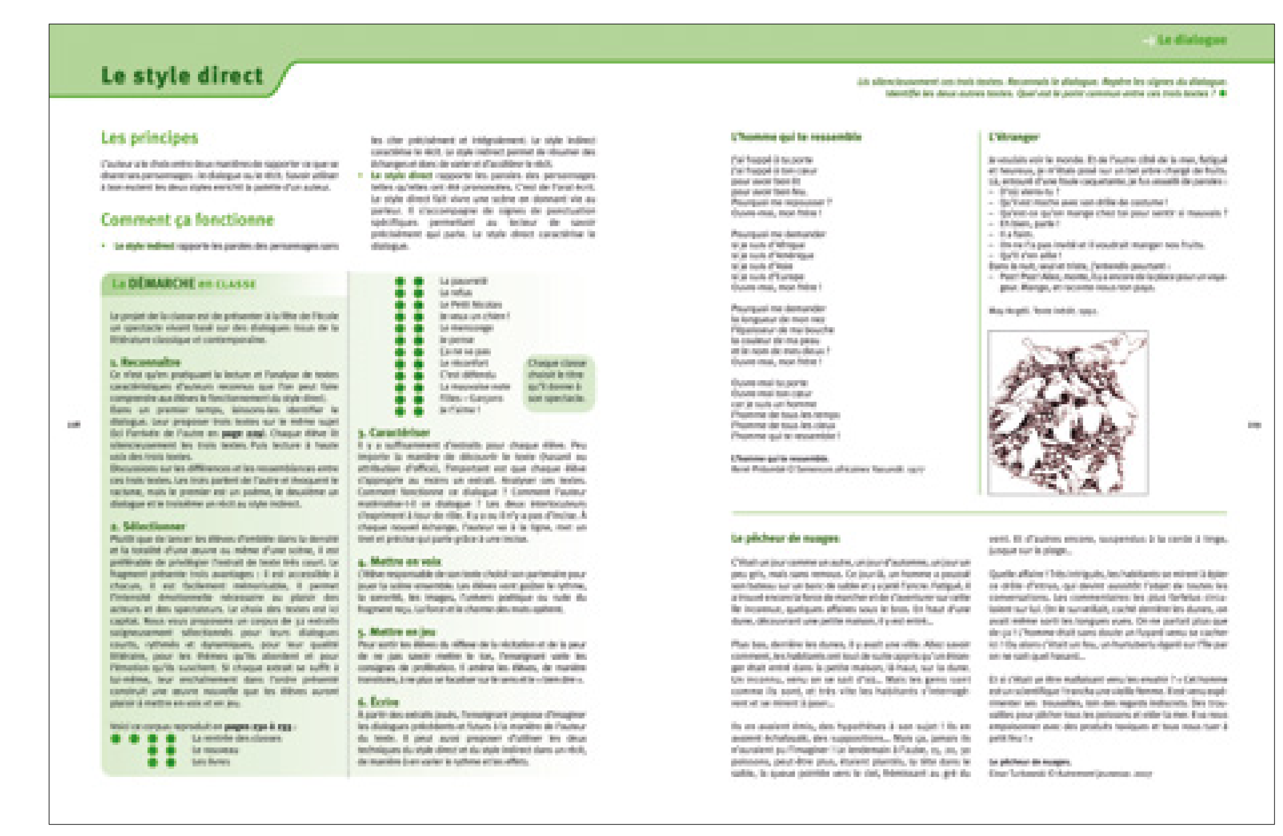
Le message publicitaire écrit...

Ce qu'il faut savoir



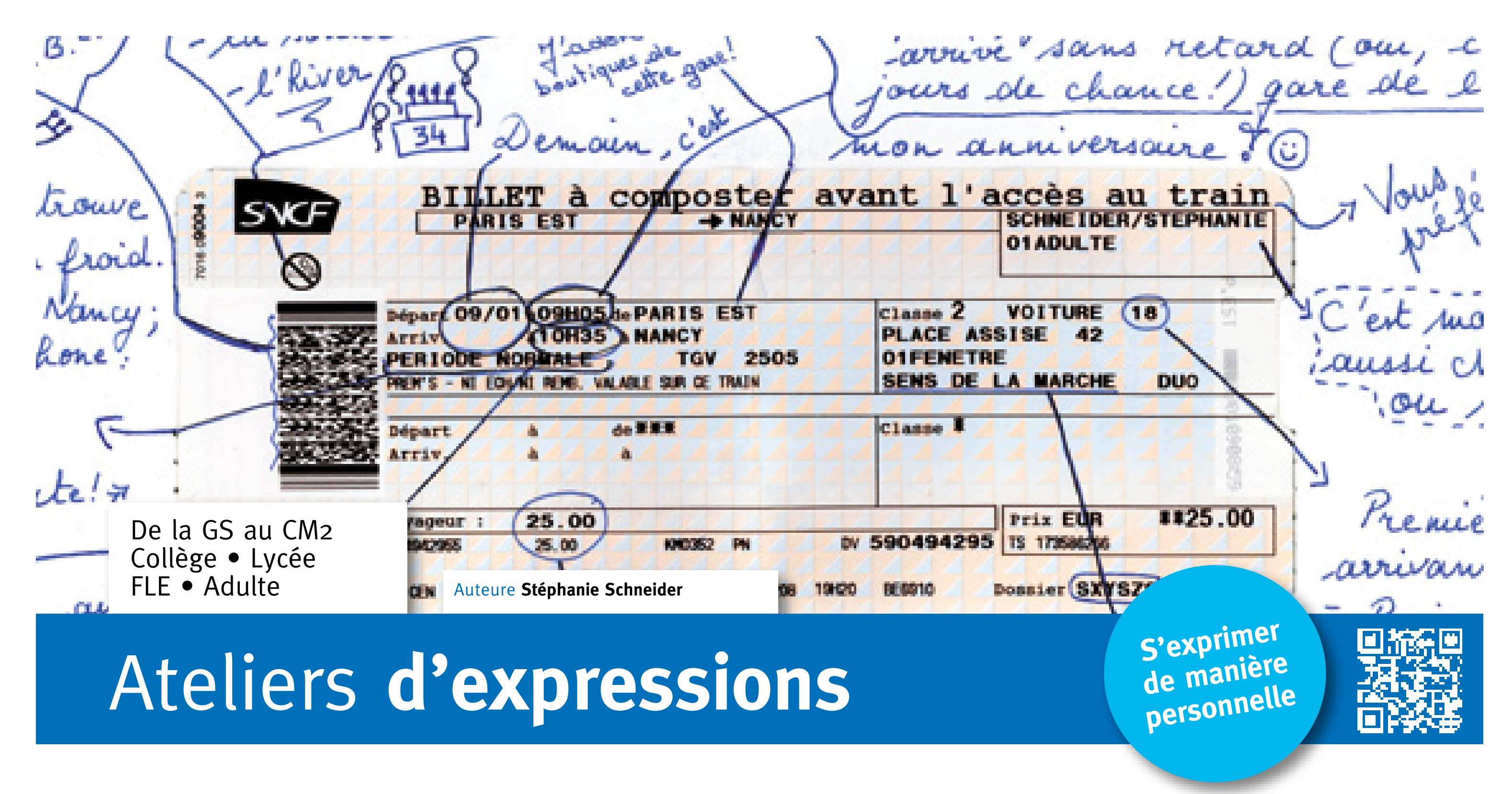


Le message publicitaire écrit. Les pages 188 et 189



Le dialogue. Les pages 228 et 229

SOMMAIRE



De la GS au CM2
Collège • Lycée
FLE • Adulte

Auteure Stéphanie Schneider

Ateliers d'expressions

S'exprimer de manière personnelle



L'atelier d'écriture est un moyen ludique d'aborder la rédaction personnalisée. Y associer un travail d'arts plastiques permet la valorisation visuelle de ces écrits et les enrichit d'un apport culturel.

Ateliers d'expressions se compose de 27 ateliers autonomes classés en 6 chapitres.

Chaque atelier fait appel à la personnalité et au vécu des participants.

Les 7 premiers ateliers permettent de mieux se connaître et d'engager chaque participant vers la rédaction de portraits.

Les 4 ateliers du chapitre 3 aident à mettre des mots précis derrière le ressenti individuel à partir de listes de mots.

Les 16 ateliers des 3 derniers chapitres utilisent le document authentique, l'art et l'album de jeunesse comme supports à la création.



La page 78



La page 79



La page 81

Ateliers d'expressions 5 à 13 ans
Dossier de 128 pages A4.
ISBN 978-2-909295-67-1
40 €

SOMMAIRE



Du CE1 au CM2
ASH • Collège

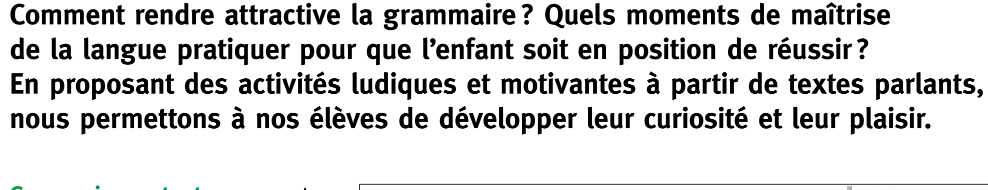
Auteurs Élisabeth Schneider
et Jean-Bernard Schneider
Illustrateurs Caro et Étienne Jung

Grammaire **en textes** 7 à 9 ans / 9 à 13 ans

Découvrir le fonctionnement de la langue



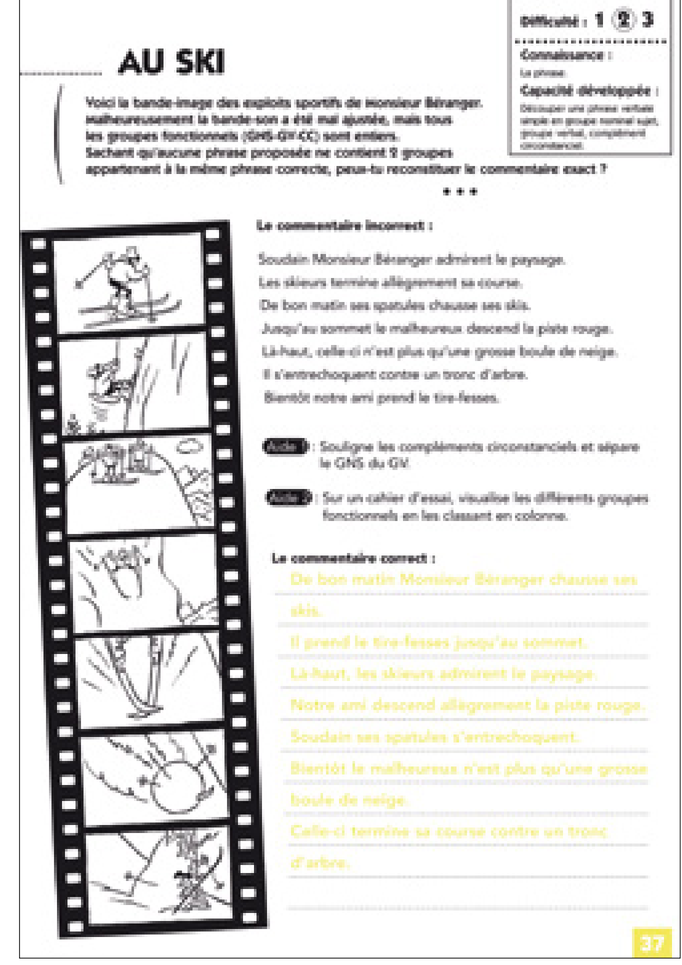




Comment rendre attractive la grammaire ? Quels moments de maîtrise de la langue pratiquer pour que l'enfant soit en position de réussir ? En proposant des activités ludiques et motivantes à partir de textes parlants, nous permettons à nos élèves de développer leur curiosité et leur plaisir.

Grammaire en textes se veut un outil complet et progressif qui relie les observations des phénomènes linguistiques à la pratique des textes. Instrument stimulant d'une pédagogie active et motivante prenant en compte le sens et exerçant la réflexion, la recherche, la stratégie et l'intelligence, **Grammaire en textes** est au cœur du projet de LECTURE - ÉCRITURE de la classe. Grammaire, orthographe, conjugaison et vocabulaire deviennent des outils efficaces et maîtrisés au service de l'acte d'écrire.

Grammaire en textes permet de découvrir les principes de fonctionnement de la langue. L'enfant va trouver l'un après l'autre les phénomènes de mise en relation très complexes qui fondent la cohérence d'un texte.



Difficulté : 1 ② 3
Connaissance : La phrase.
Capacité développée : Découper une phrase verbale simple en groupe nominal sujet, groupe verbal, complément circonstanciel.

AU SKI

Voici la bande-image des exploits sportifs de Monsieur Béranger. Malheureusement la bande-son a été mal ajustée, mais tous les groupes fonctionnels (GNS-GV-CC) sont entiers. Sachant qu'aucune phrase proposée ne contient 2 groupes appartenant à la même phrase correcte, peux-tu reconstituer le commentaire exact ?

* * *

Le commentaire incorrect :

Soudain Monsieur Béranger admirent le paysage.
Les skieurs termine allègrement sa course.
De bon matin ses spatules chausse ses skis.
Jusqu'au sommet le malheureux descend la piste rouge.
Là-haut, celle-ci n'est plus qu'une grosse boule de neige.
Il s'entrechoquent contre un tronc d'arbre.
Bientôt notre ami prend le tire-fesses.

Aide 1 : Souligne les compléments circonstanciels et sépare le GNS du GV.

Aide 2 : Sur un cahier d'essai, visualise les différents groupes fonctionnels en les classant en colonne.

Le commentaire correct :

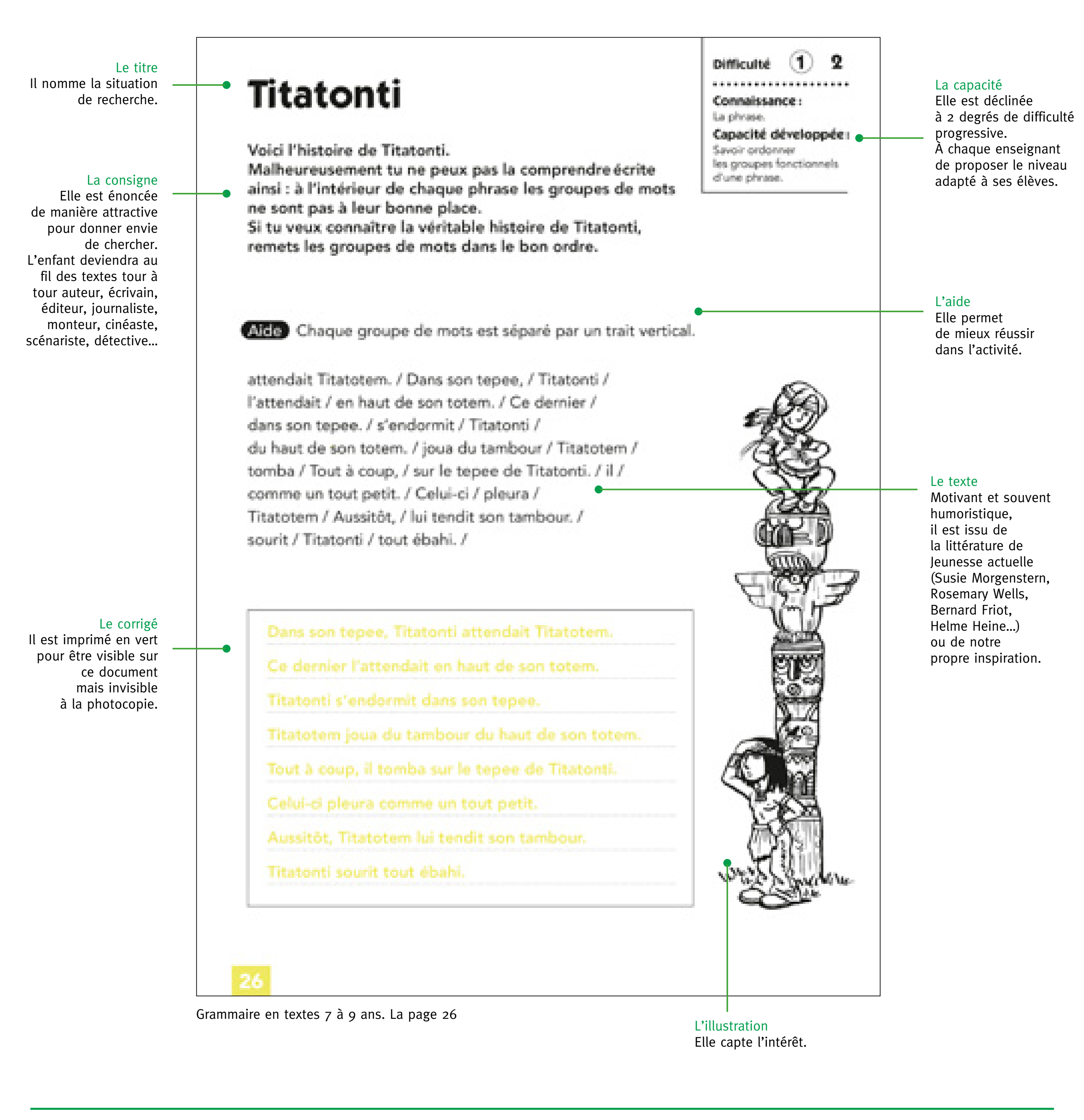
De bon matin Monsieur Béranger chausse ses skis.
Il prend le tire-fesses jusqu'au sommet.
Là-haut, les skieurs admirent le paysage.
Notre ami descend allègrement la piste rouge.
Soudain ses spatules s'entrechoquent.
Bientôt le malheureux n'est plus qu'une grosse boule de neige.
Celle-ci termine sa course contre un tronc d'arbre.

37

Grammaire en textes 9 à 13 ans. La page 37

Grammaire en textes 7 à 9 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 58 activités de langue.
ISBN 978-2-909295-76-3 30 €

Grammaire en textes 9 à 13 ans
Dossier de 108 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 69 activités de langue.
ISBN 978-2-909295-37-4 30 €



Le titre
Il nomme la situation de recherche.

La consigne
Elle est énoncée de manière attractive pour donner envie de chercher. L'enfant deviendra au fil des textes tour à tour auteur, écrivain, éditeur, journaliste, monteur, cinéaste, scénariste, détective…

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

La capacité
Elle est déclinée à 2 degrés de difficulté progressive. À chaque enseignant de proposer le niveau adapté à ses élèves.

L'aide
Elle permet de mieux réussir dans l'activité.

Le texte
Motivant et souvent humoristique, il est issu de la littérature de jeunesse actuelle (Susie Morgenstern, Rosemary Wells, Bernard Friot, Helme Heine…) ou de notre propre inspiration.

L'illustration
Elle capte l'intérêt.

Titatonti

Difficulté ① 2
Connaissance : La phrase.
Capacité développée : Savoir ordonner les groupes fonctionnels d'une phrase.

Voici l'histoire de Titatonti.
Malheureusement tu ne peux pas la comprendre écrite ainsi : à l'intérieur de chaque phrase les groupes de mots ne sont pas à leur bonne place.
Si tu veux connaître la véritable histoire de Titatonti, remets les groupes de mots dans le bon ordre.

Aide Chaque groupe de mots est séparé par un trait vertical.

attendait Titatotem. / Dans son tepee, / Titatonti / l'attendait / en haut de son totem. / Ce dernier / dans son tepee. / s'endormit / Titatonti / du haut de son totem. / joua du tambour / Titatotem / tomba / Tout à coup, / sur le tepee de Titatonti. / il / comme un tout petit. / Celui-ci / pleura / Titatotem / Aussitôt, / lui tendit son tambour. / sourit / Titatonti / tout ébahi. /

Dans son tepee, Titatonti attendait Titatotem.
Ce dernier l'attendait en haut de son totem.
Titatonti s'endormit dans son tepee.
Titatotem joua du tambour du haut de son totem.
Tout à coup, il tomba sur le tepee de Titatonti.
Celui-ci pleura comme un tout petit.
Aussitôt, Titatotem lui tendit son tambour.
Titatonti sourit tout ébahi.

26

Grammaire en textes 7 à 9 ans. La page 26

SOMMAIRE

SOMMAIRE



De la MS au CM2
6e • 5e
ASH • Orthophonie

Auteurs **Élisabeth Schneider, Jean-Bernard Schneider et Léa Schneider**
Illustrateurs **Mélody Lambert et Étienne Jung**

29, 35 et 33 jeux d'écoute

Écouter pour développer son attention et sa concentration



35 jeux d'écoute
6 à 8 ans



Comment améliorer la qualité d'écoute de nos élèves et développer leur attention? Toutes les activités de 29 jeux d'écoute, de 35 jeux d'écoute et de 33 jeux d'écoute sont des supports riches et variés à l'écoute active. Le CD audio capte l'attention de l'élève, le guide et l'accompagne dans ses recherches. Il lui donne la clé pour répondre efficacement aux consignes.



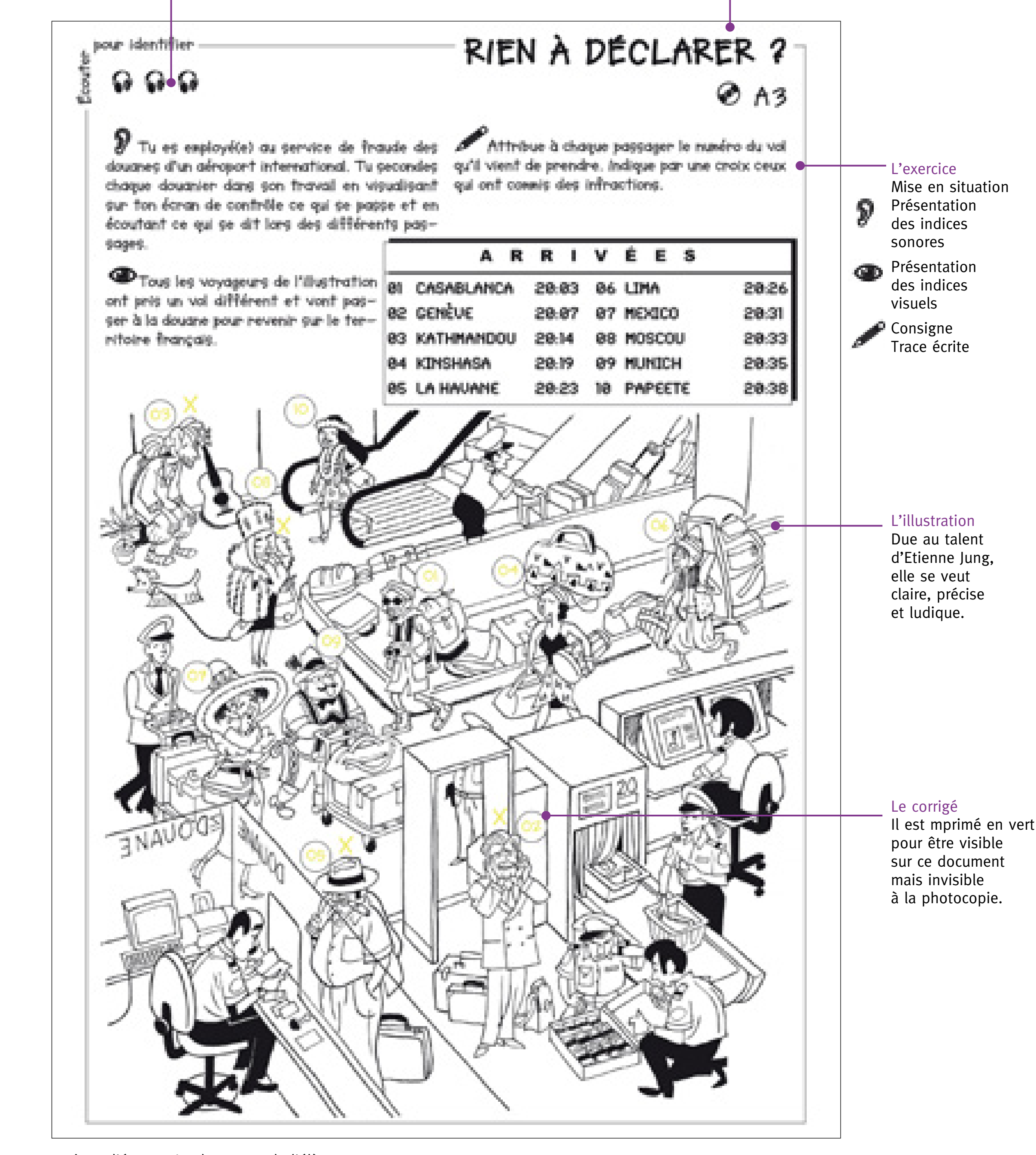
35 jeux d'écoute. Le document de l'enseignant.
La page 56

35 jeux d'écoute. Le document de l'élève.
La page 57

29 jeux d'écoute 4 à 6 ans	35 jeux d'écoute 6 à 8 ans	33 jeux d'écoute 8 à 12 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant :	Dossier de 96 pages A4 comprenant :	Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,	• les indications pédagogiques,	• les indications pédagogiques,
• les 29 activités,	• les 35 activités,	• les 33 activités,
• le CD audio.	• les 2 CD audio.	• les 4 CD audio.
ISBN 978-2-909295-90-9 — 40 €	ISBN 978-2-909295-91-6 — 45 €	ISBN 978-2-909295-53-4 — 50 €

Les références
Compétence travaillée
Niveau requis
- demande une attention modérée mais efficace
- demande une attention avertie
- demande une attention renforcée
- demande une attention soutenue
- demande une attention très soutenue

Titre de l'exercice
CD et plage



L'exercice
Mise en situation
Présentation des indices sonores
Présentation des indices visuels
Consigne
Trace écrite

L'illustration
Due au talent d'Etienne Jung, elle se veut claire, précise et ludique.

Le corrigé
Il est mprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

33 jeux d'écoute. Le document de l'élève.
La page 13

SOMMAIRE

29 jeux d'écoute MS-GS	35 jeux d'écoute CP-CE1-CE2	33 jeux d'écoute CE2-CM1-CM2-6e-5e
Écouter pour...	**Écouter pour...**	**Écouter pour...**
• prendre du plaisir	• prendre du plaisir	• identifier
• imaginer	• imaginer	• discerner
• mémoriser	• mémoriser	• se représenter une situation
• appliquer une consigne	• appliquer une consigne	• s'orienter
• fabriquer	• fabriquer	• s'instruire
• s'informer	• s'informer	• aller à l'essentiel
• comprendre	• comprendre	



De la PS au Collège
ASH •Orthophonie
Illettrisme

Auteur **Gérard Brasseur**
Illustratrice **Caro**

Compétence **mémoire**

2 à 6 ans
6 à 8 ans
8 à 13 ans

Développer les compétences transversales et la méthodologie







À la base de toute activité perceptive et motrice, la mémoire offre, dès la maternelle, d'inépuisables situations de jeu et d'éveil sensoriel qui stimulent le développement cérébral de l'enfant. En mettant en place très tôt des gestes de mémorisation efficaces, nous aidons l'enfant à construire son langage, à organiser ses connaissances et à se structurer dans le temps et dans l'espace.

Exercer et affiner les capacités perceptives

Compétence mémoire met en œuvre de manière progressive un véritable entraînement des capacités perceptives de l'enfant : éveiller l'attention, exercer la perception active, entraîner les facultés d'anticipation, révéler le sens de l'organisation, développer l'imagination, structurer l'information et créer des réseaux de connaissances.

Employer des stratégies adaptées

Compétence mémoire aide l'élève à mettre en œuvre dans chaque situation la méthode et la technique la plus adaptée : reproduire un dessin ou un plan, retenir une histoire ou l'essentiel d'un texte, étudier un cours, apprendre un résumé, mémoriser une comptine ou des données géographiques et historiques, retenir les nombres, apprendre l'orthographe d'un mot et enrichir son vocabulaire.

Un outil complet et opérationnel

Compétence mémoire apporte à l'adulte les éléments théoriques et méthodologiques et de nombreux outils pratiques :

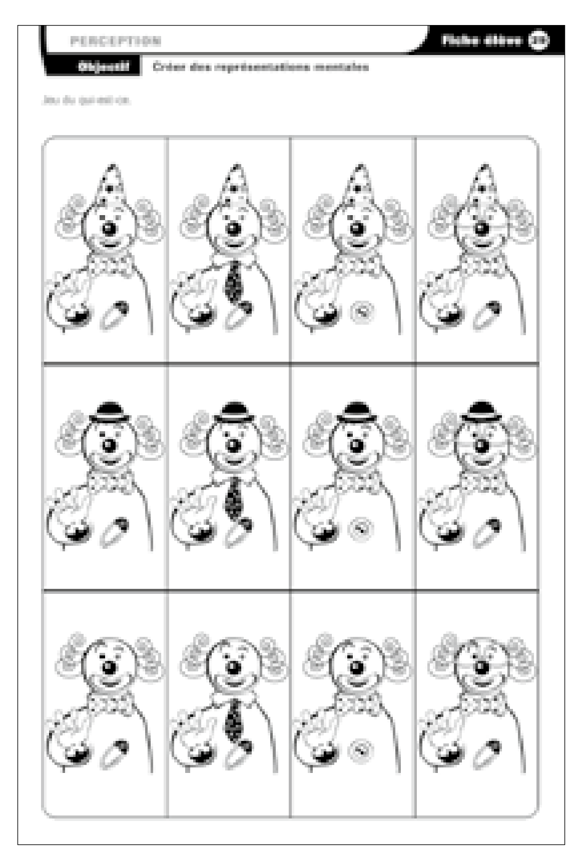
- les 8 tableaux de compétences de base pour mettre en place une véritable programmation des activités de mémorisation de 2 à 13 ans,
- une BD créée par Caro mettant en scène le fonctionnement de la mémoire,
- des mémos animés par des pictogrammes pour illustrer un geste précis,
- de nombreuses idées de jeux pour explorer et mettre en œuvre les différentes capacités,
- des cartes d'activités au format A3 pour une utilisation collective efficace et rapide,
- des fiches-élèves photocopiables à utiliser individuellement ou en petit groupe pour découvrir les techniques de base à travers des manipulations simples (découper, classer, colorier...).

Compétence mémoire 2 à 6 ans	Compétence mémoire 6 à 8 ans	Compétence mémoire 8 à 13 ans
Classeur comprenant :	Classeur comprenant :	Classeur comprenant :
• 1 dossier pédagogique de 64 pages,	• 1 dossier pédagogique de 64 pages,	• 1 dossier pédagogique de 64 pages,
• 40 cartes d'activités A3,	• 40 cartes d'activités A3,	• 40 cartes d'activités A3,
• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.	• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.	• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.
ISBN 978-2-909295-63-3 — 40 €	ISBN 978-2-909295-31-2 — 40 €	ISBN 978-2-909295-30-5 — 40 €





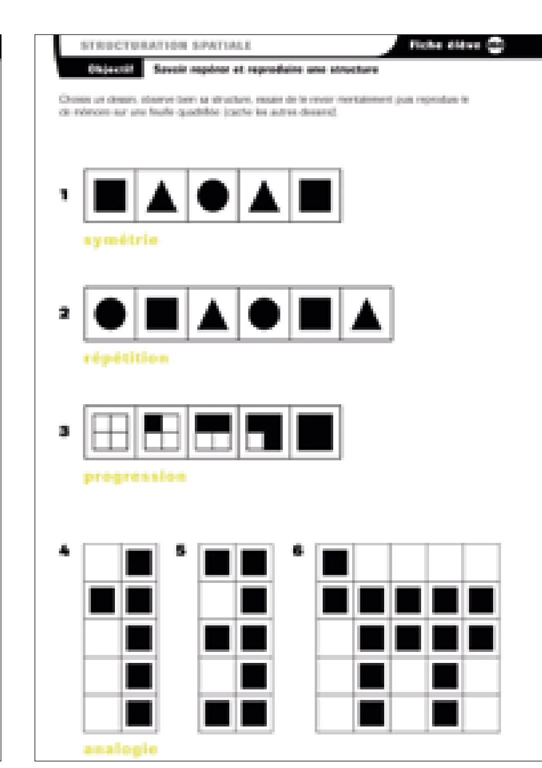
Retenir et associer des expressions.
8 à 13 ans. Carte d'activité A3



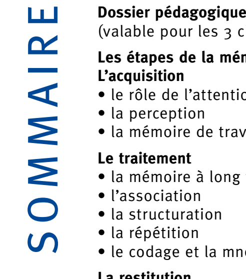
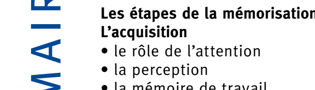
Créer des représentations mentales.
2 à 6 ans



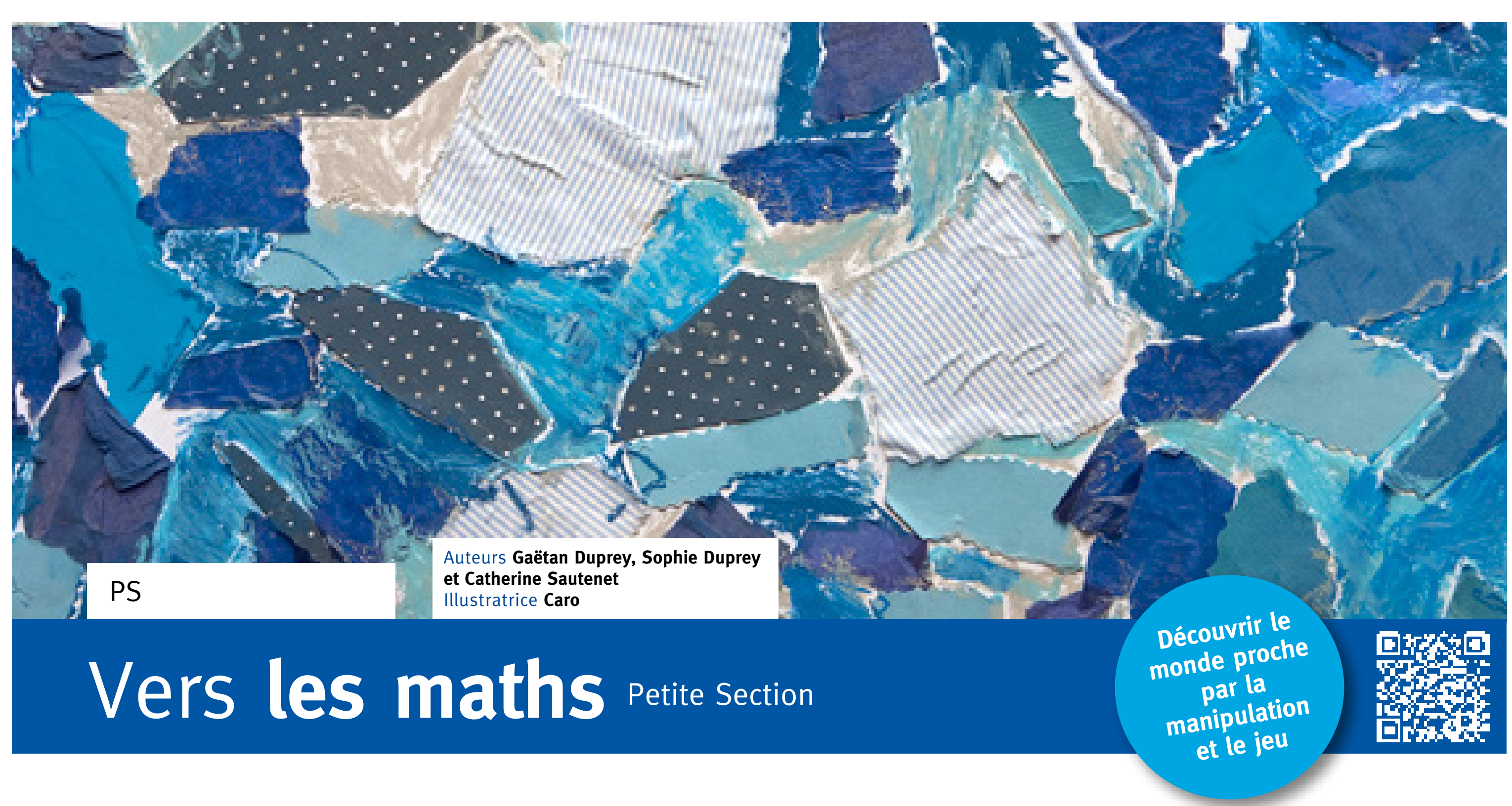
Retenir une histoire. 6 à 8 ans. Fiche élève



Organiser et structurer. 6 à 8 ans. Fiche élève

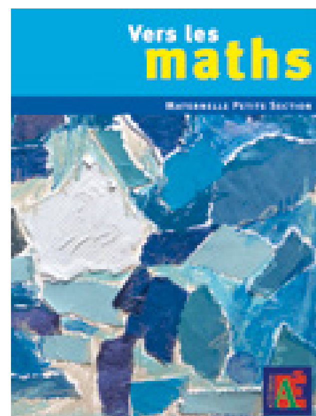



SOMMAIRE



Auteurs Gaëtan Duprey, Sophie Duprey et Catherine Sautenet
Illustratrice Caro

Vers les maths Petite Section



Dès sa première année à l'école maternelle, à travers ses expériences quotidiennes, l'enfant utilise un mode de pensée mathématique et commence à élaborer ses premières connaissances dans ce domaine.
C'est par le jeu, l'action, le langage, l'exercice de tous ses sens que l'enfant va comprendre le monde et entrer progressivement dans la pensée logique, l'abstraction et le raisonnement.

Les cinq domaines d'activités sont ceux des programmes 2008 :

- découvrir les formes et les grandeurs,
- approcher les quantités et les nombres,
- se repérer dans l'espace,
- se repérer dans le temps,
- développer sa pensée logique.

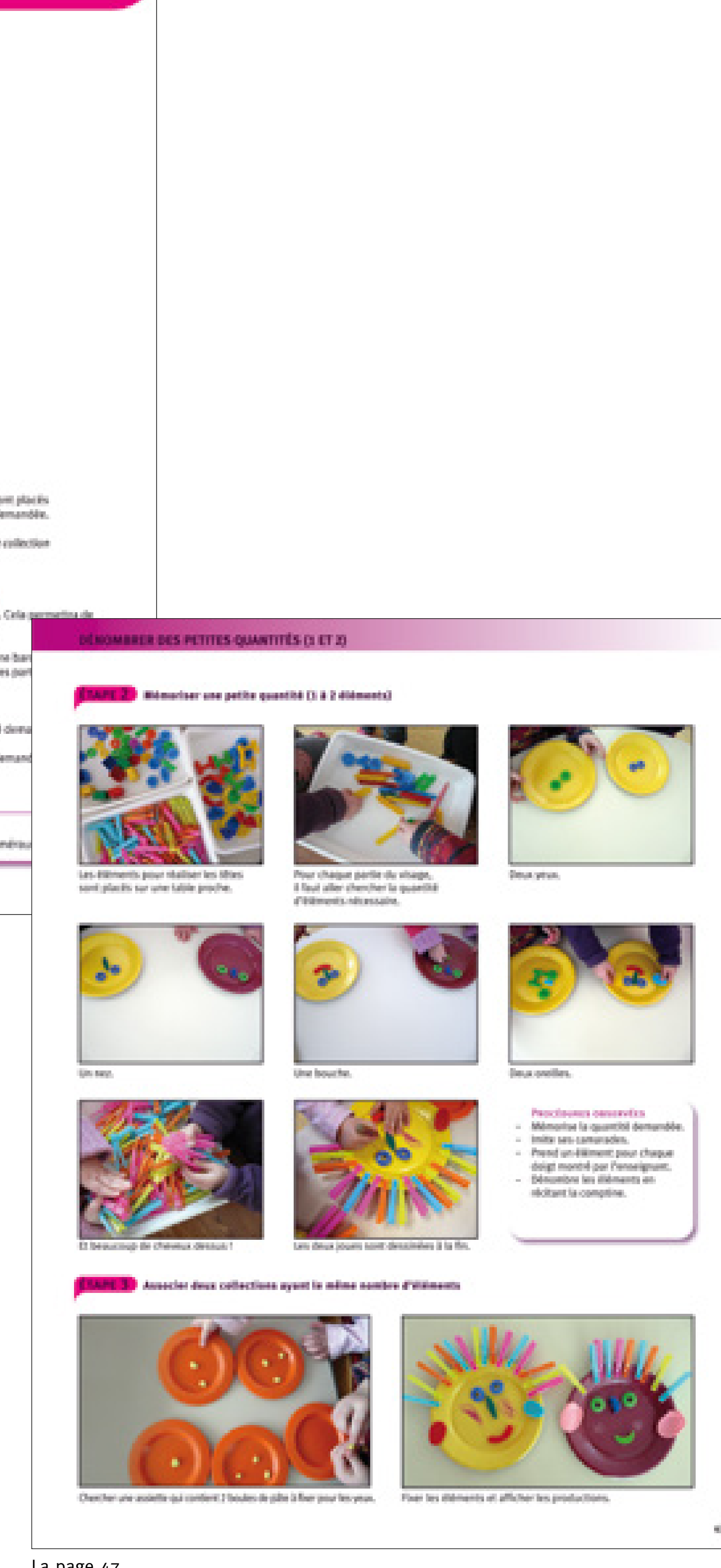
La programmation annuelle est découpée en cinq périodes.

Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression. Une large place est laissée à la manipulation, à l'expérimentation et à la verbalisation. Des activités complémentaires renforcent les compétences des élèves.
Des rituels aident à apprendre à compter. Des jeux mathématiques grand public aident à la socialisation.



Les pages 24 et 25

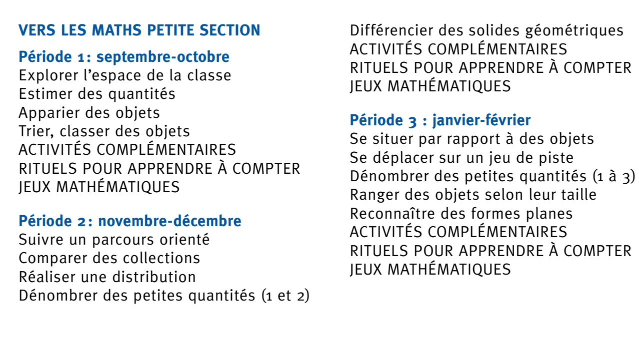
Vers les maths PS
Dossier de 128 pages A4.
ISBN 978-2-909295-60-2 **45 €**

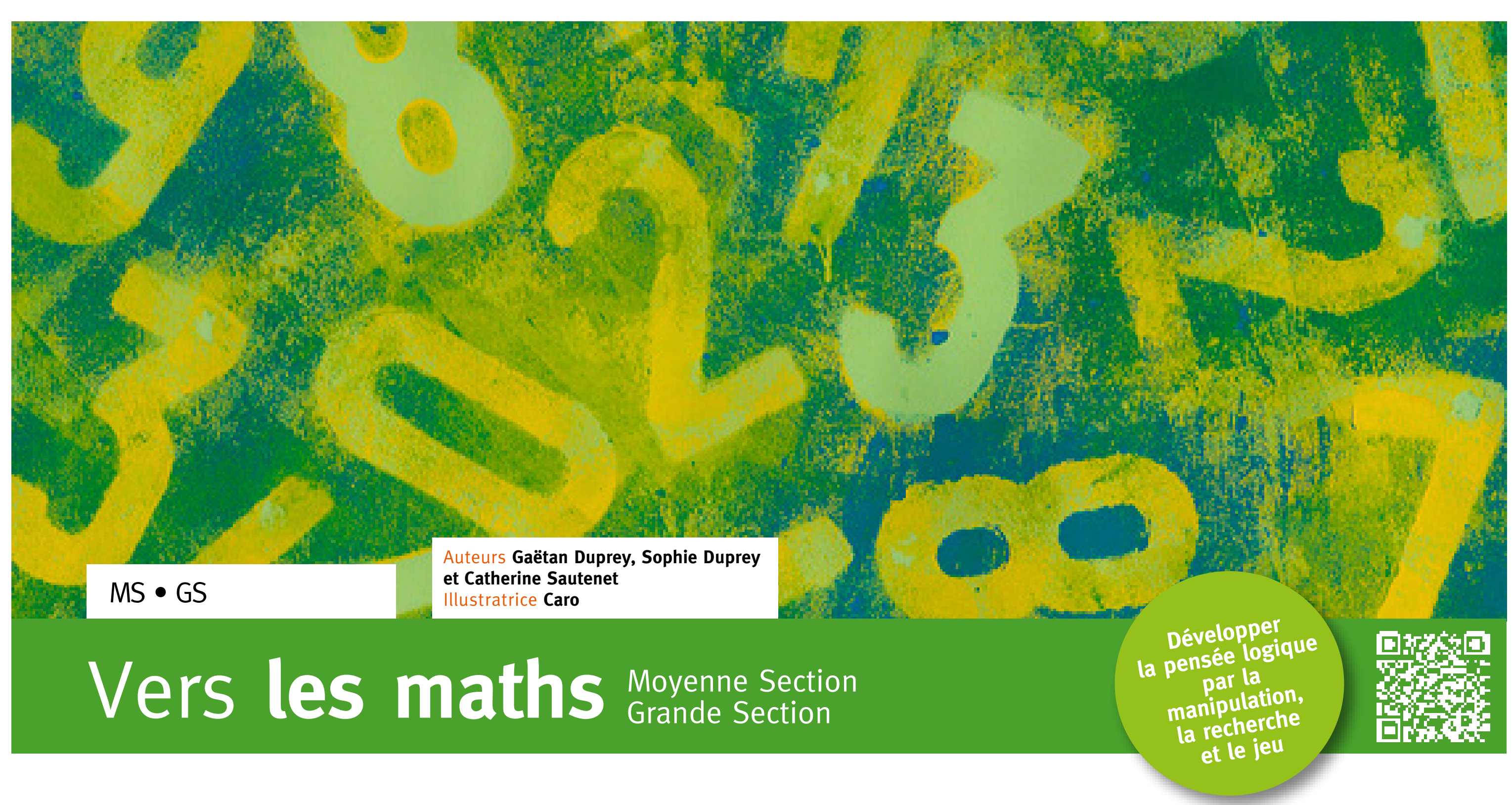


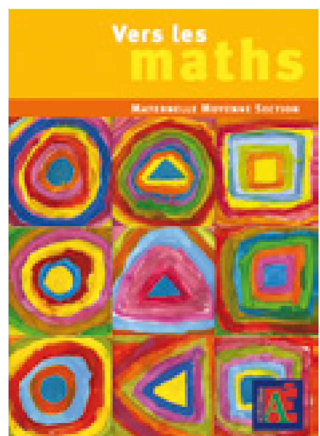
La page 46

La page 47

SOMMAIRE







Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en moyenne section et en grande section ?
Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ?
Comment automatiser les compétences numériques des élèves ?
Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?

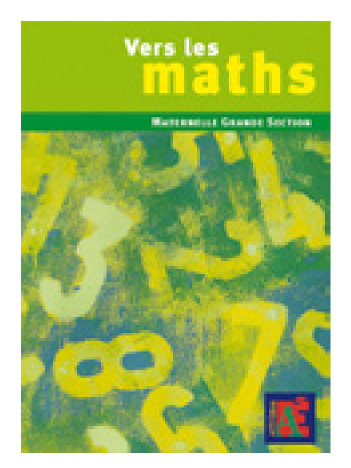
Les cinq domaines d'activités sont ceux des programmes 2008 :

- découvrir le monde des formes et des grandeurs,
- approcher les quantités et les nombres,
- se repérer dans l'espace,
- se repérer dans le temps,
- apprendre à chercher (GS).

La programmation annuelle est découpée en cinq périodes.
Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression.

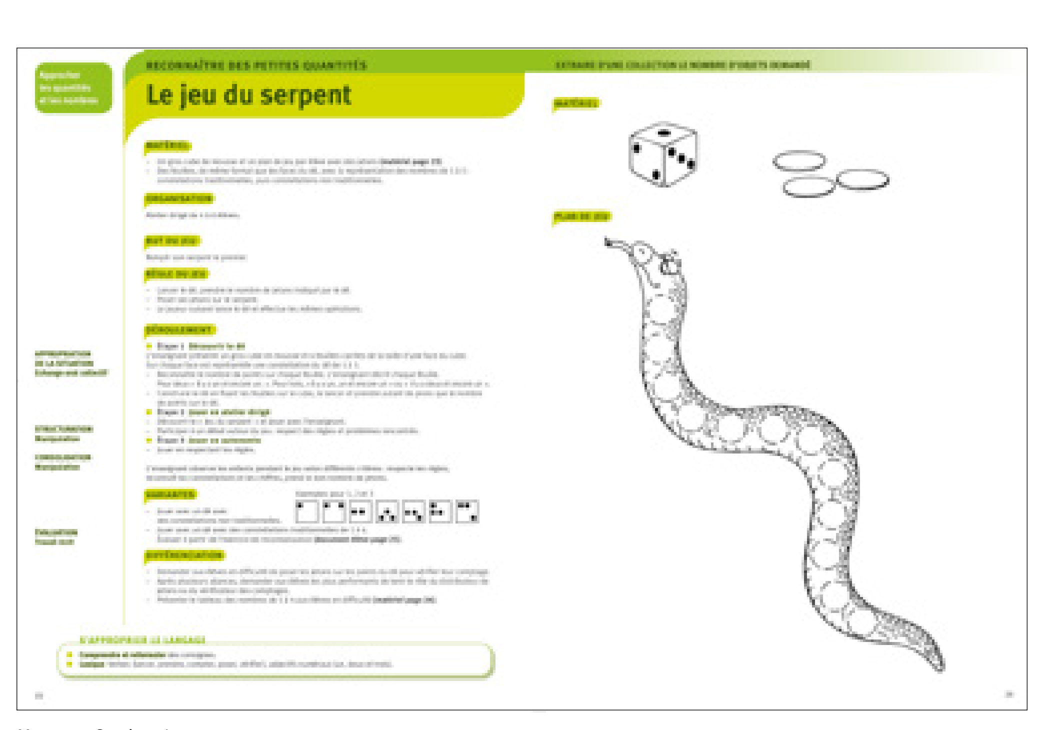
Une large place est laissée à la manipulation et à la résolution de problèmes.

Les documents de travail, de recherche et d'évaluation sont fournis.

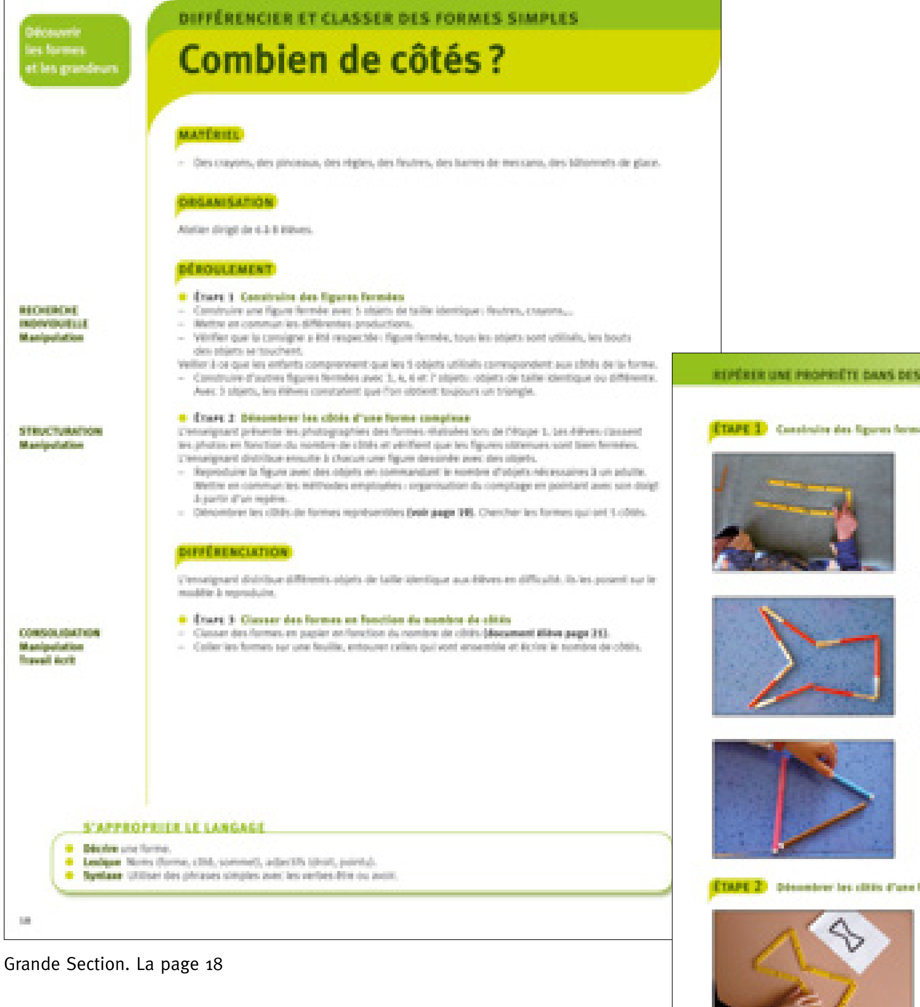


Vers les maths MS
Dossier de 176 pages A4.
ISBN 978-2-909295-54-1 **50 €**

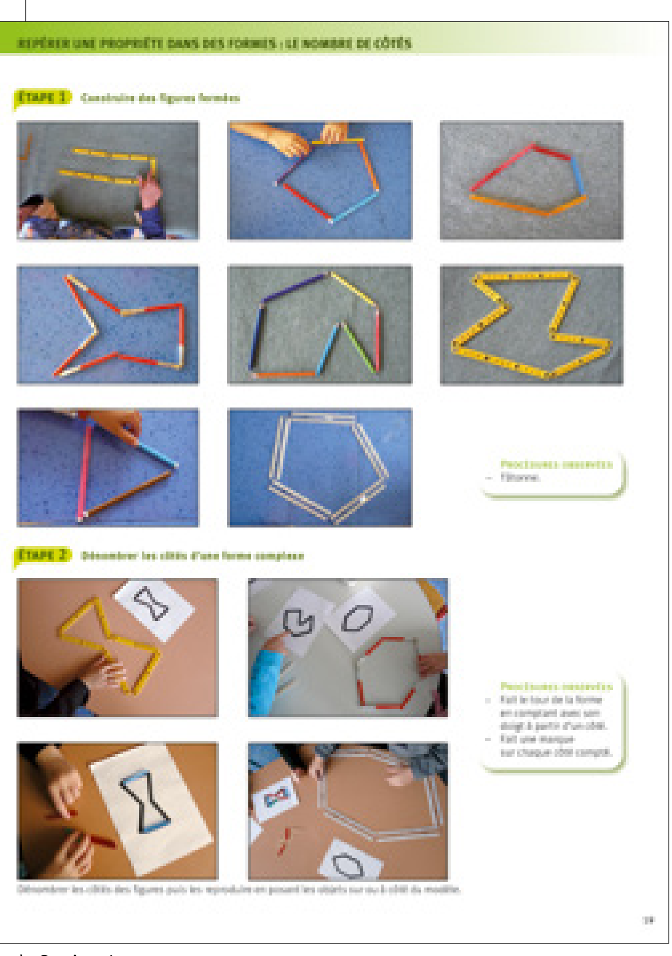
Vers les maths GS
Dossier de 208 pages A4.
ISBN 978-2-909295-55-8 **55 €**



Moyenne Section. Les pages 22 et 23



Grande Section. La page 18



Grande Section. La page 19

SOMMAIRE

SOMMAIRE



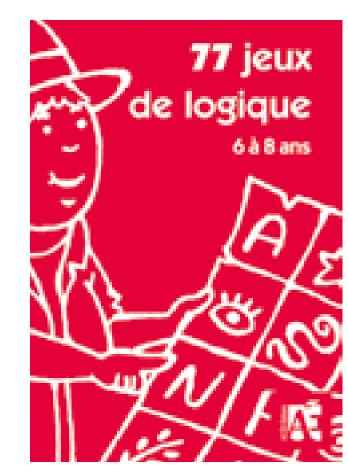
De la PS au CE2
ASH • Orthophonie

Auteurs Élisabeth Schneider
et Jean-Bernard Schneider
Illustratrice Emmanuelle Di Martino

70 et 77 jeux de logique

Rechercher de manière active pour raisonner





Se construire par le jeu, réussir grâce à lui. Pour l'enfant de 2 à 8 ans, la manière la plus efficace de découvrir le monde est le jeu.
Par des jeux faisant appel au sens logique, nous pouvons donner à l'enfant, dès 2 ans, les moyens de développer ses capacités de raisonnement.

Le travail personnel favorisé

Chaque activité est conçue pour pouvoir être résolue par un enfant seul, avec ou sans l'aide de l'adulte. Les consignes sont volontairement succinctes et simples.

L'enfant en position de recherche active

Il participe en trouvant lui-même la solution après différents tâtonnements. Les jeux de logique inédits de ces 2 dossiers sont classés d'après 7 étapes du savoir-apprendre: savoir observer, savoir découvrir les lois de la nature, savoir organiser, savoir interpréter, savoir choisir, savoir créer à partir d'une règle, savoir comprendre.

C'est par les acquisitions successives des différentes compétences que l'enfant progresse

Pour chaque étape, 3 types de jeux différents sont proposés. Chaque type de jeux est décliné à 3 degrés de difficulté progressive permettant une véritable pédagogie différenciée au sein de la classe.

Des évaluations présentes tout au long de l'apprentissage

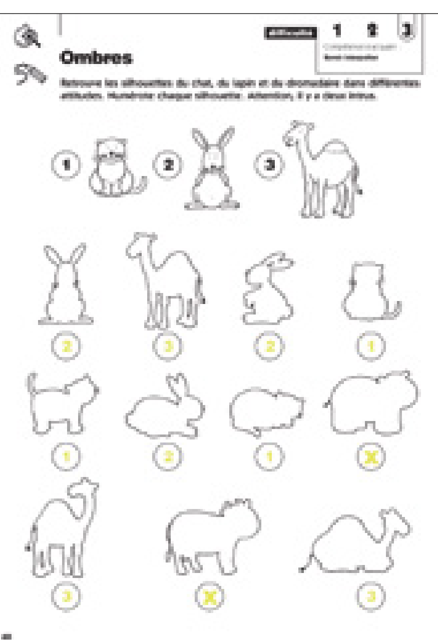
À la fin de chaque étape, une évaluation normative est proposée. Avant de passer à une nouvelle compétence, l'enseignant cernera ainsi facilement les acquis précis de chacun.

70 jeux de logique 2 à 6 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant:
- les indications pédagogiques,
- 63 jeux de logique,
- 7 évaluations.

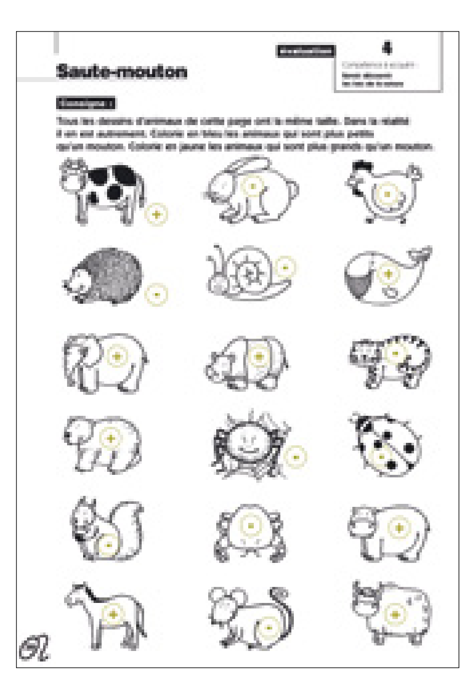
ISBN 978-2-909295-82-4 **30 €**

77 jeux de logique 6 à 8 ans
Dossier de 84 pages A4 comprenant:
- les indications pédagogiques,
- 63 jeux de logique,
- 14 évaluations.

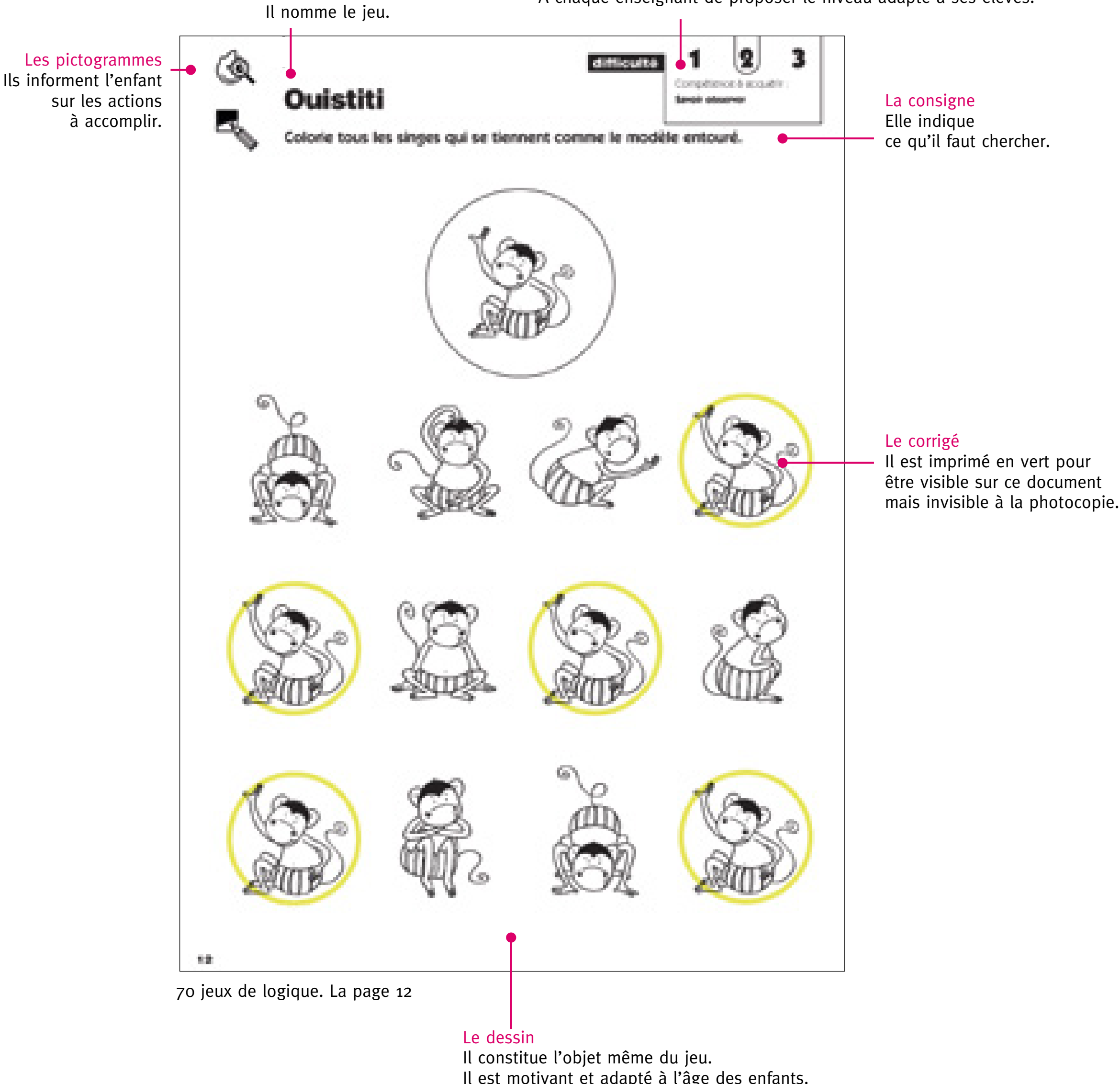
ISBN 978-2-909295-40-4 **30 €**



70 jeux de logique. La page 40



77 jeux de logique. La page 28



70 jeux de logique. La page 12

SOMMAIRE

SOMMAIRE







333 jeux de logique 8 à 13 ans
Dossier de 104 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 333 jeux de logique,
- la feuille de route.

ISBN 978-2-909295-68-8 30 €

222 jeux de logique 8 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 222 jeux de logique,
- la feuille de route.

ISBN 978-2-909295-69-5 30 €

L'élaboration d'une stratégie personnelle basée sur sa logique propre passe par une pratique répétée et ainsi affinée de raisonnements similaires et gradués. Elle développe une autosatisfaction de la réussite. Recommencer, c'est aller plus vite pour aller plus loin. L'expérience doit servir la progression et l'évolution vers une résolution efficace et réussie.

Les 7 savoir-apprendre

333 jeux de logique et **222 jeux de logique** développent les savoir-apprendre travaillés dans **70 et 77 jeux de logique** (cycles 1 et 2). Ils ouvrent d'autres horizons à des enfants plus âgés ayant déjà un vécu d'acquis mécaniques et autonomes. Par leur nombre, les jeux créent des automatismes bénéfiques à une progression plus poussée et entraînent les enfants à une gymnastique d'esprit posée et réfléchie.

Deux volumes pour développer les 7 savoir-apprendre

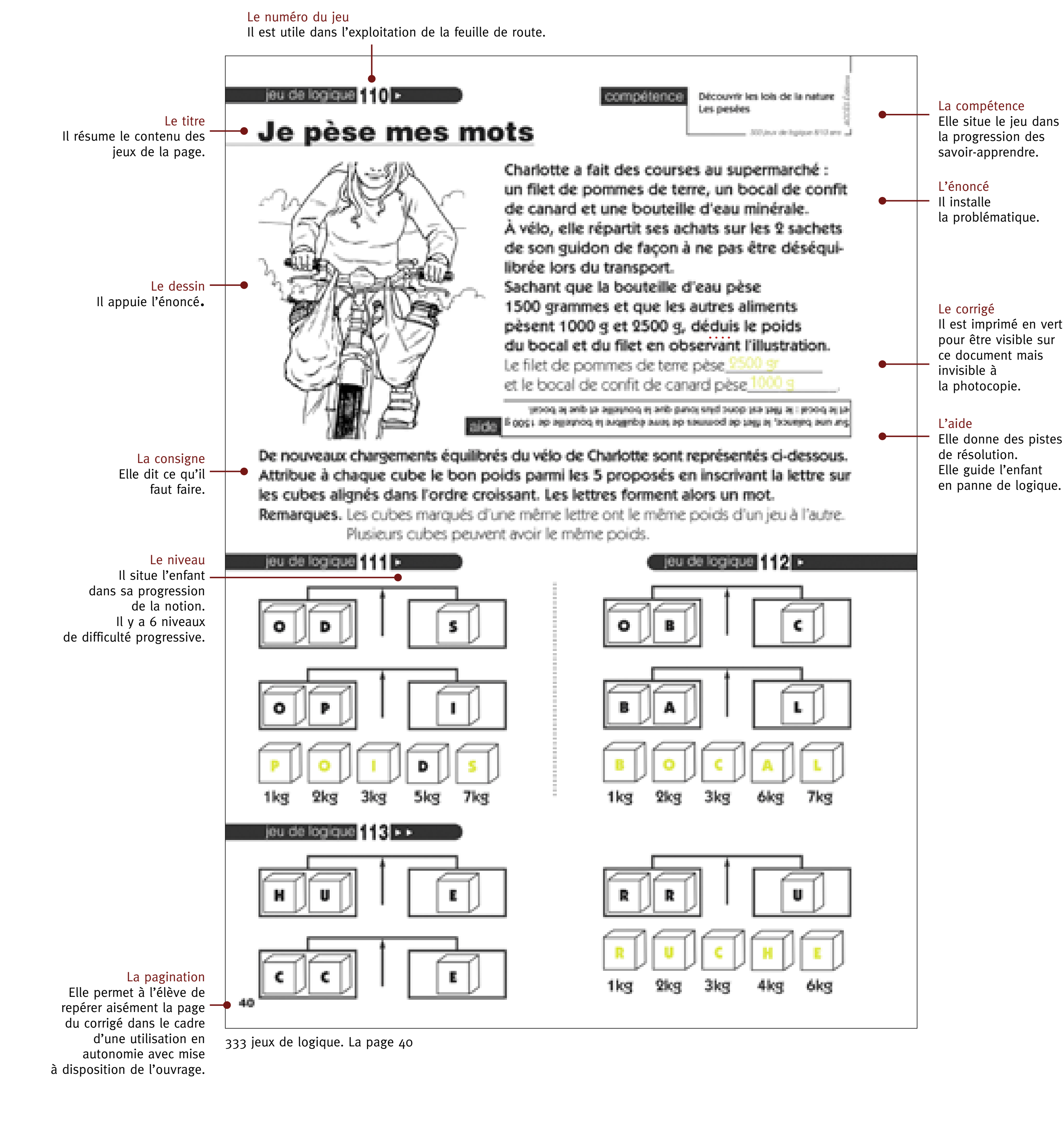
333 jeux de logique est consacré aux 4 premiers savoir-apprendre (observer, découvrir les lois de la nature, organiser, interpréter) alors que **222 jeux de logique** se rapporte aux 3 derniers (choisir, créer à partir d'une règle, comprendre) enrichi d'un dossier Codages/décodages. Ces compétences sont déclinées sur divers domaines.
Les 2 volumes regroupent des jeux de logique aussi bien mathématiques (géométrie, mesures, dénombrements, intervalles, déplacements...) que langagiers (vocabulaire, syntaxe...), visuels (superposition, anticipation...) ou ludiques (damiers, poker, bataille navale...). S'ils font appel parfois à des connaissances ciblées, ils constituent également un réservoir de savoir-être et de bon sens.

Les 5 niveaux et les casse-tête

▶ Je me lance. Je me concentre et j'essaie de comprendre la problématique posée.
▶▶ Je me débrouille. Je cherche et je trouve une stratégie à adopter.
▶▶▶ Je m'entraîne. J'apprivoise les mécanismes du raisonnement. Je suis méthodique.
▶▶▶▶ Je progresse. J'affine les recherches grâce aux automatismes acquis. J'exploite mes possibilités.
▶▶▶▶▶ J'assure. Je persévère car j'ai pris goût à la réussite malgré la difficulté.
⚙⚙ Je suis au top. J'en redemande et j'applique ce que j'ai expérimenté à une problématique similaire.

Une feuille de route A3 pour chaque volume

Afin de permettre une utilisation de l'ouvrage en autonomie, le sommaire sert à la fois de repère de pages et de feuille de route pour l'élève. Celui-ci colorie les numéros des jeux au fur et à mesure de son avancée. Il peut nuancer ses résultats en optant pour une graduation des couleurs (vert « J'ai réussi », jaune « J'ai peiné et j'y suis presque arrivé », rouge « Je dois y revenir ») mais aussi estimer le temps consacré à la résolution voire donner son avis sur l'intérêt porté à l'exercice.



333 jeux de logique. La page 40

SOMMAIRE



Du CE1 au CM2
ASH • Orthophonie

Auteure **Élisabeth Schneider**
Illustrateur **Mathias Gally**

66 **problèmes de logique**

Apprendre à raisonner



La résolution de problèmes constitue la clé de voûte de la didactique des mathématiques. L'ambition de la situation-problème est d'apprendre à raisonner. On peut dire qu'il y a problème quand il y a recherche.

Mise en place de méthodologies

L'enfant n'est pas enfermé dans une technique de pensée unique. Différentes méthodes de résolution peuvent convenir: mise en place d'hypothèses successives, déduction pure. À chaque élève, à chaque problème, ses stratégies propres dans une optique d'efficacité où le statut de l'erreur est réhabilité.

Participation à la constitution d'une culture humaniste

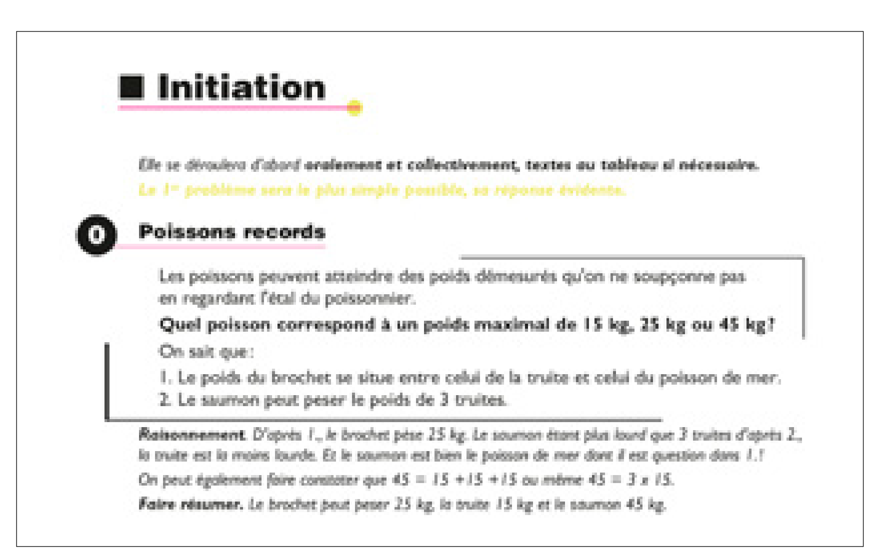
Chaque problème se rattache à une discipline des programmes (Littérature, Maths, EPS, Sciences, Histoire, Géographie, Culture humaniste, Arts, Instruction civique). Quelques-uns peuvent être des lanceurs pour des séances. Certains peuvent enrichir des thèmes abordés qui ne sont pas forcément au programme. D'autres suscitent la curiosité des élèves.

Graduation progressive des difficultés

Cette approche en douceur du raisonnement mathématique va amener l'enfant, sans qu'il s'en rende réellement compte, à affronter avec succès des situations de plus en plus complexes. Il y a 6 niveaux de difficulté progressive. 20 problèmes sont déclinés à 2 niveaux différents de difficulté pour permettre une différenciation. Le même sujet est proposé en une version allégée pour les enfants en difficulté de raisonnement logique et de lecture fine et en une version plus conséquente pour les autres.

Obligation d'une lecture fine de l'énoncé

L'élève lit pour résoudre une situation-problème. Il doit connaître le vocabulaire, comprendre l'organisation du texte, intégrer les indices du dessin. La mise en relation de certaines données amène à la résolution.



■ **Initiation**

Elle se déroulera d'abord **oralement et collectivement, textes au tableau si nécessaire.**

Le 1er problème sera le plus simple possible, sa réponse évidente.

0 **Poissons records**

Les poissons peuvent atteindre des poids démesurés qu'on ne soupçonne pas en regardant l'étal du poissonnier.

Quel poisson correspond à un poids maximal de 15 kg, 25 kg ou 45 kg?

On sait que:

1. Le poids du brochet se situe entre celui de la truite et celui du poisson de mer.
2. Le saumon peut peser le poids de 3 truites.

Raisonnement. *D'après 1., le brochet pèse 25 kg. Le saumon étant plus lourd que 3 truites d'après 2., la truite est la moins lourde. Et le saumon est bien le poisson de mer dont il est question dans 1.!*

On peut également faire constater que 45 = 15 + 15 + 15 ou même 45 = 3 x 15.

Faire résumer. *Le brochet peut peser 25 kg, la truite 15 kg et le saumon 45 kg.*

Présentation. Un extrait de la page 4

66 problèmes de logique 7 à 10 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant:
• les indications pédagogiques,
• 66 problèmes de logique.
ISBN 978-2-909295-64-0
30 €

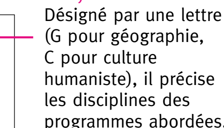


Le degré de difficulté
Il permet de classer les problèmes selon une progression (de 1 à 6).

Le titre
Il nomme la situation-problème.

Le pictogramme
Présent ici (l'œil ouvert), il informe qu'il faut tenir compte du dessin pour résoudre le problème. Lorsqu'il est absent, le dessin est purement illustratif.

Le symbole
Désigné par une lettre (G pour géographie, C pour culture humaniste), il précise les disciplines des programmes abordées.



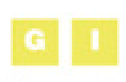
La consigne
Elle indique ce qu'il faut chercher.

L'énoncé
Il intègre des indices nécessaires à la résolution.

Le dessin
Il peut n'être qu'illustratif. Il peut aussi aider à la résolution en comportant des indices visuels.

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

5 **Habitats nomades**



Une émission télévisée nous présente quatre enfants issus de familles de nomades originaires de différents pays .

Attribue son prénom à chaque personnage représenté devant son habitat, le nom de son habitation, son pays et le métier de ses parents en t'aidant des indices suivants:

1. Akavak habite la construction du Groenland en forme de dôme et formée de blocs de neige.
2. Les parents de Chimgee recouvrent une structure en bois de feutre de laine. Une belle porte en bois décorée donne accès à cette pièce équipée d'un poêle pour affronter les hivers rigoureux.
3. Les chasseurs de bisons construisent leur habitation avec des perches en bois et les couvrent d'une toile.
4. Toutes les habitations présentées dans l'émission ont une base ronde sauf la roulotte des parents d'Olga. Pour déménager, pas besoin de la démonter comme la yourte mongole ou le tipi de Yakari, indien d'Amérique du Nord: elle possède des roues.
5. Les pêcheurs sont obligés de creuser un trou dans la banquise à proximité de leur igloo.
6. Les clowns allemands changent souvent de ville.
7. Élever des chevaux nécessite une grande mobilité car il faut sans cesse chercher de nouveaux pâturages.

Prénom	Chimgee	Akavak	Yakari	Olga
Habitation	yourte	igloo	tipi	roulotte
Pays	Mongolie	Groenland	Amérique du Nord	Allemagne
Métiers	éleveurs de chevaux	pêcheurs	chasseurs de bisons	clowns

Aide tableau
Prénoms Akavak - Chimgee - Olga - Yakari
Habitat igloo - roulotte - tipi - yourte
Pays Allemagne - Amérique du Nord - Groenland - Mongolie
Métiers chasseurs de bisons - clowns - éleveurs de chevaux - pêcheurs

Aide vocabulaire
Nomade Qui se déplace avec son habitation.
Dôme En forme de demi-sphère.
Structure Base d'assemblage.
Feutre de laine Étoffe épaisse non tissée en poils de moutons.
Banquise Couche de glace formée par congélation de l'eau de mer dans les régions polaires.
Mobilité Capacité à bouger, à déménager.

75

La page 75

Les aides
L'aide tableau synthétise les indices et facilite la solution.
L'aide vocabulaire définit les mots difficiles et facilite la compréhension de l'énoncé.

SOMMAIRE



CE2 • CM1 • CM2
6e • 5e
ASH • Orthophonie

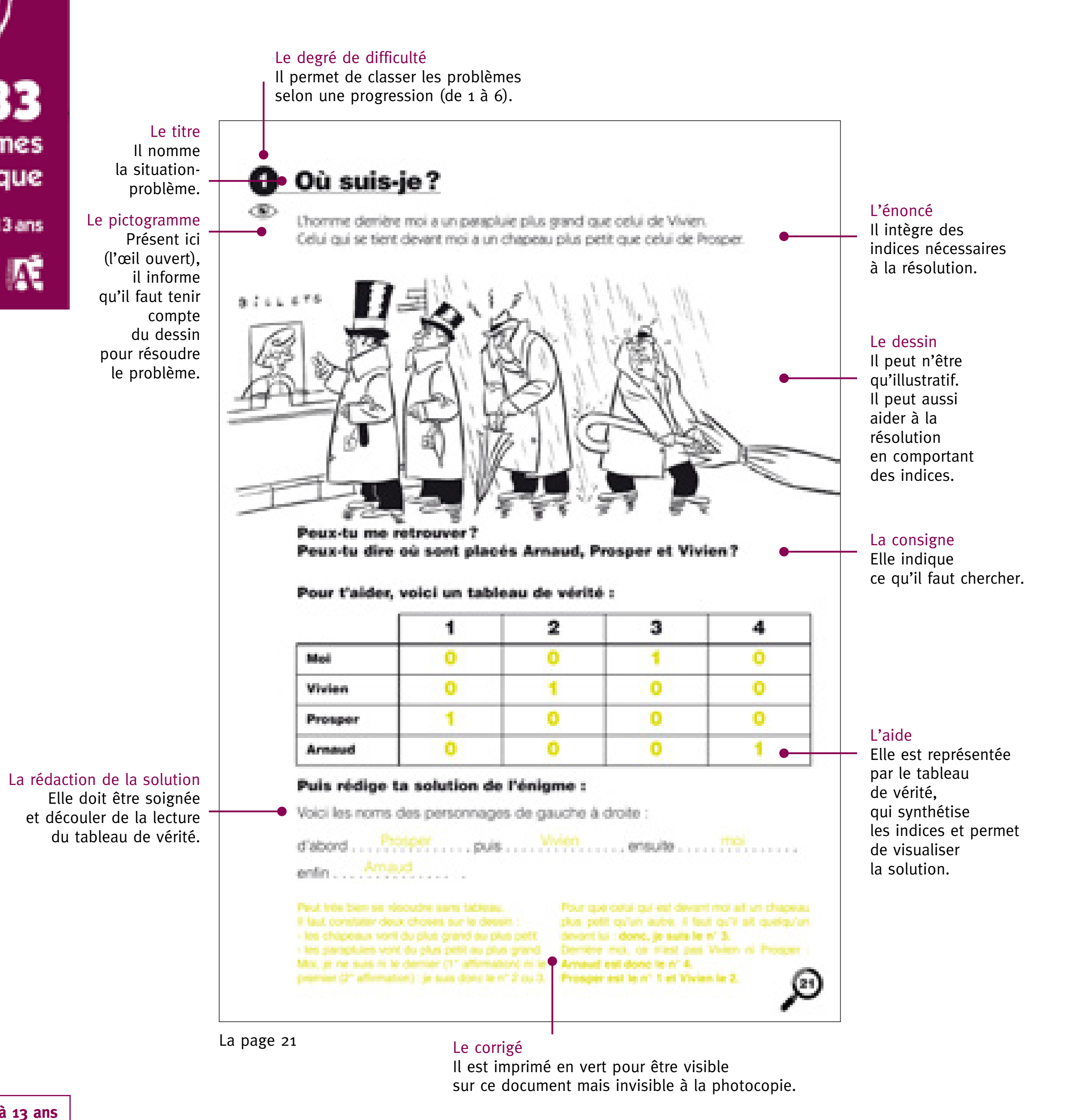
Auteurs **Élisabeth Schneider et Jean-Bernard Schneider**
Illustrateur **Étienne Jung**

83 **problèmes de logique**

Apprendre à raisonner



L'absence voulue de tout calcul oblige l'enfant à se concentrer uniquement sur le raisonnement mathématique pur. L'objectif final est d'aider chaque enfant à comprendre comment il raisonne.



Le degré de difficulté
Il permet de classer les problèmes selon une progression (de 1 à 6).

Le titre
Il nomme la situation-problème.

Le pictogramme
Présent ici (l'œil ouvert), il informe qu'il faut tenir compte du dessin pour résoudre le problème.

L'énoncé
Il intègre des indices nécessaires à la résolution.

Le dessin
Il peut n'être qu'illustratif. Il peut aussi aider à la résolution en comportant des indices.

La consigne
Elle indique ce qu'il faut chercher.

L'aide
Elle est représentée par le tableau de vérité, qui synthétise les indices et permet de visualiser la solution.

La rédaction de la solution
Elle doit être soignée et découler de la lecture du tableau de vérité.

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

1 Où suis-je ?

L'homme derrière moi a un parapluie plus grand que celui de Vivien.
Celui qui se tient devant moi a un chapeau plus petit que celui de Prosper.

Peux-tu me retrouver ?
Peux-tu dire où sont placés Arnaud, Prosper et Vivien ?

Pour t'aider, voici un tableau de vérité :

	1	2	3	4
Moi	0	0	1	0
Vivien	0	1	0	0
Prosper	1	0	0	0
Arnaud	0	0	0	1

Puis rédige ta solution de l'énigme :

Voici les noms des personnages de gauche à droite :
d'abord ...Prosper... puis ...Vivien... ensuite ...moi...
enfin ...Arnaud...

Peut très bien se résoudre sans tableau. Il faut constater deux choses sur le dessin : - les chapeaux vont du plus grand au plus petit ; - les parapluies vont du plus petit au plus grand. Moi, je ne suis ni le dernier (1re affirmation) ni le premier (2e affirmation) : je suis donc le n° 2 ou 3.

Pour que celui qui est devant moi ait un chapeau plus petit qu'un autre, il faut qu'il ait quelqu'un devant lui : **donc, je suis le n° 3.** Derrière moi, ce n'est pas Vivien ni Prosper : **Arnaud est donc le n° 4. Prosper est le n° 1 et Vivien le 2.**

21

La page 21

83 problèmes de logique 8 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 75 problèmes de logique et 8 problèmes « À l'envers ».

ISBN 978-2-909295-39-8 **30 €**

Fiche Express

Enseignants
Orthophonistes
Éducateurs

Auteur **Thierry Gangloff**

Logiciel **Fiche Express**

Créer rapidement ses documents



Créer des fiches pédagogiques destinées aux élèves représente souvent un travail important dans bien des cas spécifiques à notre métier. Fiche Express apporte des réponses adaptées à ces fastidieux problèmes de mise en page.

Fiche Express permet de créer rapidement des fiches et de les imprimer. Vous voulez créer des mots croisés illustrés ? Avec un peu d'entraînement, il suffit de deux minutes pour obtenir le résultat ci-dessous. Peut-être voulez-vous réaliser une affiche ? Pas de problème avec **Fiche Express** : utilisez très simplement votre imprimante A4 pour créer des affiches ayant au maximum deux mètres de large.

De nombreux outils

Voyez la liste ci-dessous, qui couvre une bonne partie du domaine de l'enseignement. Les outils sont régulièrement améliorés et des nouveautés sont régulièrement publiées sur le site. Pour vous aider dans l'apprentissage, **Fiche Express** dispose d'un manuel imprimable (au format PDF), d'une aide en ligne puissante et d'un didacticiel.

Fantastique base de données

Fiche Express contient une base de données modifiable de 944 mots illustrés en couleur, en noir et blanc et en monochrome. Les mots sont classés par phonétique, orthographe, thèmes, difficulté, déterminant. Ils sont prédécoupés en syllabes. Ils proviennent du logiciel **Jeux de mots** et du dossier **Lecture plus.** Le logiciel propose en outre 40 dessins amusants représentant notre mascotte pour égayer vos présentations.

www.fiche-express.com

Venez sur notre site pour découvrir **Fiche Express** ! De plus en plus d'enseignants l'utilisent dans leur travail quotidien. Découvrez les contributions des uns ou des autres... Vous y trouverez aussi la démonstration à télécharger. L'achat du logiciel vous donne droit aux mises à jour gratuites, qui paraissent à chaque amélioration du logiciel.

La configuration

PC équipés de Windows 98, 2000, XP, Vista ou Windows 7.

La licence « établissement » Cette licence autorise la duplication du logiciel sur 30 ordinateurs ainsi que son utilisation à domicile pour les membres de l'établissement, selon les termes de l'accord de licence fourni.

La licence « personnelle » Cette licence est exclusivement réservée aux orthophonistes ou aux enseignants achetant le produit avec leurs fonds propres.

Fiche Express
Licence personnelle.
ISBN 978-2-909295-83-1 **90 €**

Fiche Express
Licence établissement.
ISBN 978-2-909295-99-2 **150 €**

SOMMAIRE

Liste des outils
Mémo
Ligne
Ligne brisée
Courbe de Bézier
Texte
Image
Grille
Pagination
QCM
Quadrillage
Plot
Axe
Liste de mots
Étiquette
Afficheur de liste
Texte à trous
Grammaire
Liste de phrases
Silhouette
Mots croisés
Mots mêlés
Glyphe
Opération
Graphe
Forme
Fraction
Camembert
Montre
Dé
Éprouvette
Cube décimal
Boulier
Pièces en Euros
Billets en Euros
Masses marquées
Points à relier
Thermomètre
Cercle
Parallélogramme
Triangle
Trapèze
Losange
Polygone
Liste personnelle
Planche d'étiquettes

www.fiche-express.com pour les nouveautés



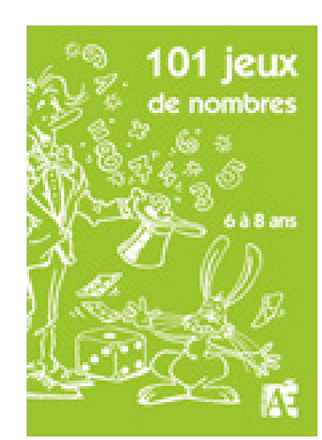
De la PS au Collège
ASH • Orthophonie

Auteur **Gérard Brasseur**
Illustrateurs **Caro et Laurent Salles**

55, 101 et 123 **jeux de nombres**

Développer le goût de la recherche mathématique







55, 101 et 123 jeux de nombres proposent à l'enfant une nouvelle manière d'être en contact avec les éléments mathématiques : découvrir le plaisir de jouer avec sa pensée pour montrer ses capacités, chercher une stratégie gagnante, décrypter des codages et résoudre des énigmes.

Des jeux motivants, variés, favorisant le travail autonome de l'enfant

Chaque type de jeu est décliné à 3 degrés de difficulté progressive facilitant la mise en œuvre d'une pédagogie différenciée et le travail personnel. Idéaux pour les activités de soutien et les travaux de groupe, ces dossiers offrent à l'élève un large éventail de possibilités allant de l'entraînement au calcul mental jusqu'aux activités de recherche sur les nombres.

Développer les compétences de base

Les jeux proposés sont classés en 4 rubriques d'après les capacités à mettre en œuvre pour favoriser le développement des compétences numériques de l'enfant.

Acquérir le sens des nombres

Les situations proposées permettent de nombreux tâtonnements et essais successifs. Peu à peu, l'enfant apprend à évaluer le résultat d'un calcul, à découvrir et à utiliser les propriétés numériques et opératoires, à traiter des données.

Développer le goût de la recherche et l'esprit de déduction

La place importante laissée à la recherche permet à l'enfant d'exercer et d'évaluer ses capacités d'attention, d'observation, de persévérance et de logique. Il apprend ainsi à faire des recoupements, à émettre des hypothèses et à les vérifier, à traiter méthodiquement des données numériques, à mettre au point des stratégies efficaces.



55 jeux de nombres 2 à 6 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 13 situations de jeux et 42 activités,
- 144 cartes à jouer.

ISBN 978-2-909295-81-7

35 €

101 jeux de nombres 6 à 8 ans
Dossier de 88 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 101 jeux de nombres,
- 10 fiches vierges.

ISBN 978-2-909295-41-1

30 €

123 jeux de nombres 8 à 13 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 123 jeux de nombres,
- 6 fiches vierges.

ISBN 978-2-909295-36-7

30 €

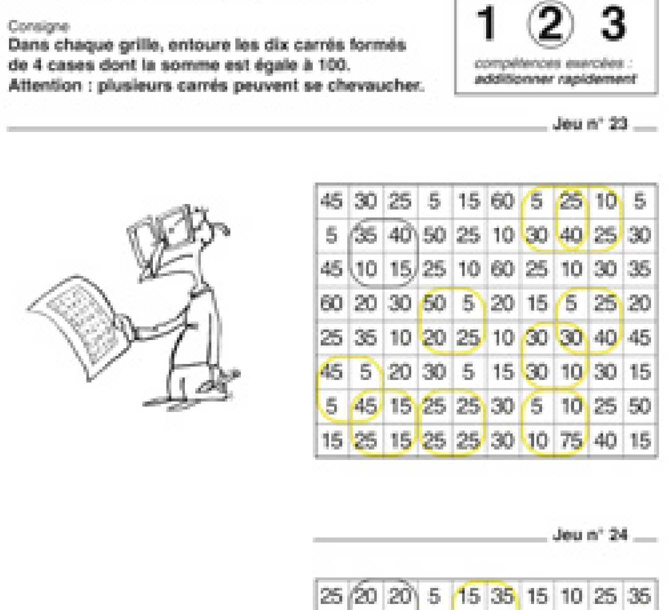
Complément jeu de cartes nombres 2 à 6 ans
144 cartes à jouer.

ISBN 978-2-916662-01-5

7 €



101 jeux de nombres. Le jeu n° 100



123 jeux de nombres. Les jeux 23 et 24



SOMMAIRE



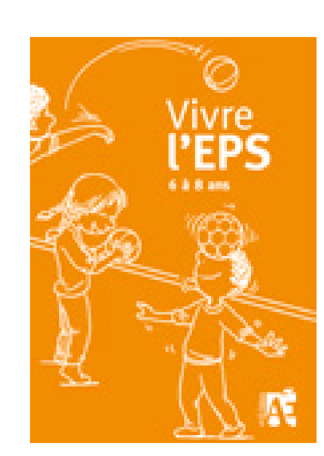
De la PS au CM2

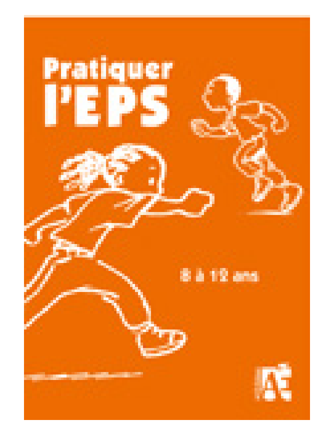
Auteur Équipe des conseillers pédagogiques en EPS du Bas-Rhin
Illustratrice Caro

Agir, vivre et pratiquer l'EPS

Développer les capacités motrices







Partir des attitudes spontanées des enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques, telles sont les ambitions de ces 3 ouvrages complémentaires.

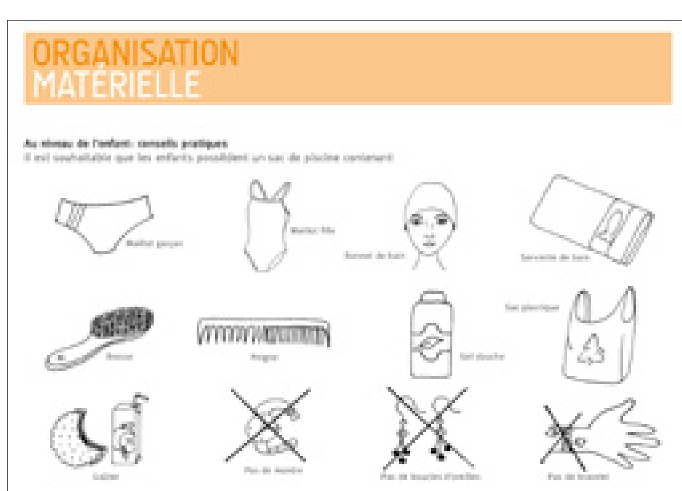
Ces 3 ouvrages permettent d'aborder les 4 compétences spécifiques de l'EPS.

- **réaliser une performance:** activités athlétiques, sauter, courir, lancer loin.
- **se déplacer dans différents types d'environnements:** nager, s'orienter.
- **conduire un jeu d'opposition individuel ou collectif:** jeux d'opposition, jeux collectifs.
- **concevoir et réaliser des actions à visées expressive, esthétique ou artistique:** gymnastique, gymnastique rythmique, danse.

Ces 3 ouvrages permettent la continuité des apprentissages de la Petite Section de maternelle au CM2.

Chaque activité propose une entrée permettant de situer les possibilités des élèves et des situations d'apprentissage pour progresser.

Les consignes sont formulées à l'impératif en termes de tâches à réaliser: touche, lance, saute, pose, attrape, pousse, place, recule… Elles sont courtes, précises et adaptées à l'activité pratiquée.



Vivre l'EPS. Un extrait de la page 76

Nouvelle version enrichie de 48 pages.
Nouvelle activité: nager

Baisse de prix

AGIR dans le monde 2 à 6 ans
Dossier de 144 pages A4 comprenant:
- les programmes de 2008,
- les 4 domaines de compétences,
- nos propositions pédagogiques,
- des listes de matériel.

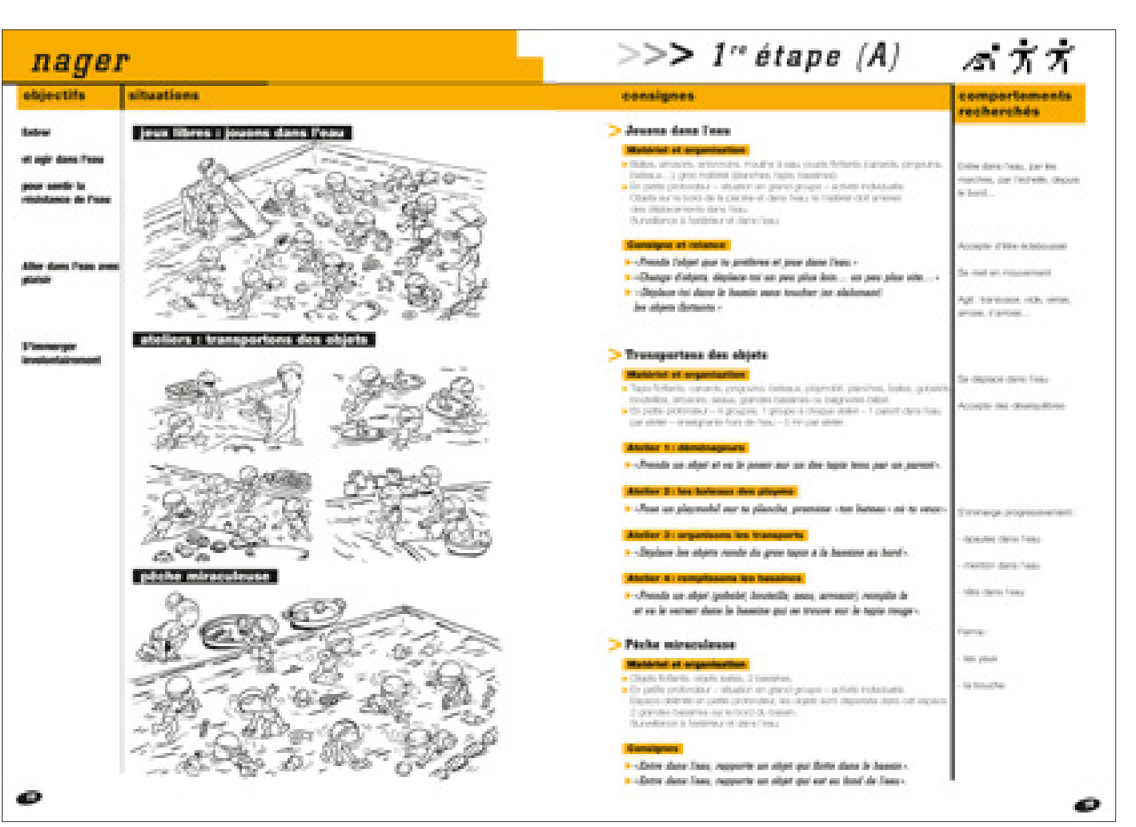
ISBN 978-2-909295-61-9 30 €

Vivre l'EPS 6 à 8 ans
Dossier de 192 pages A4 comprenant:
- les programmes de 2008,
- les 4 domaines de compétences,
- nos propositions pédagogiques,
- des listes de matériel.

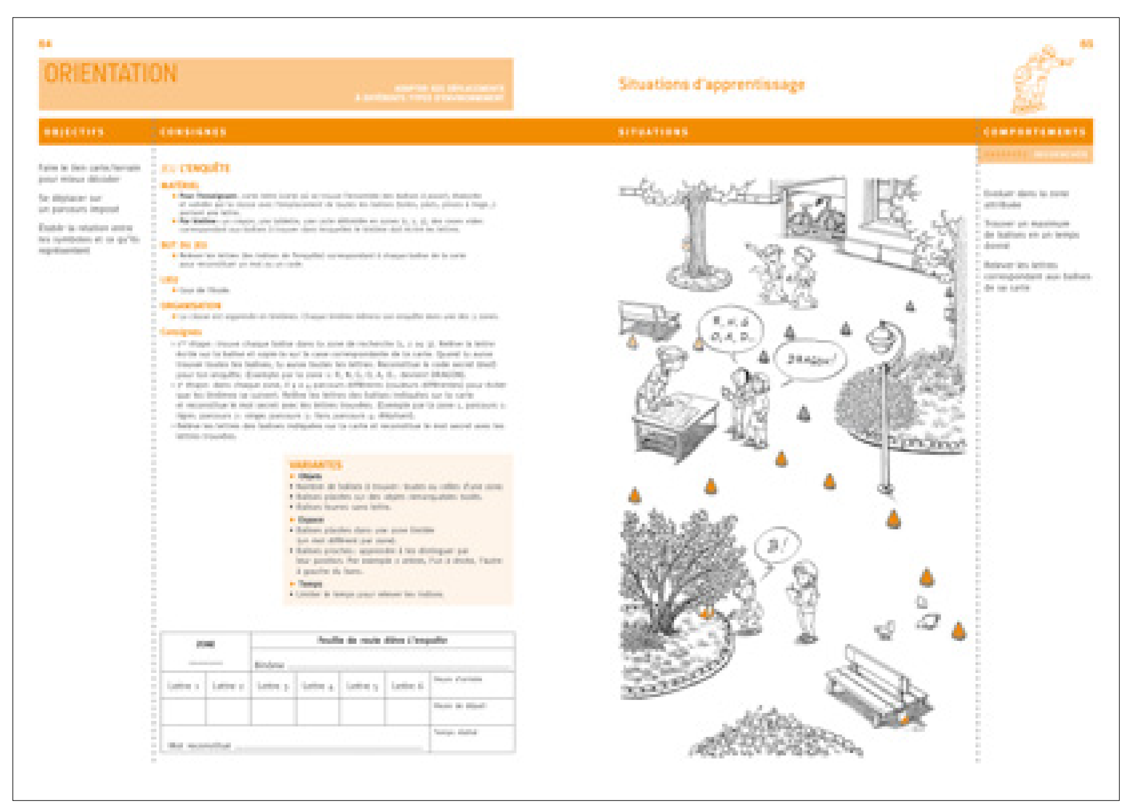
ISBN 978-2-909295-77-0 30 €

Pratiquer l'EPS 8 à 12 ans
Dossier de 176 pages A4 comprenant:
- les programmes de 2008,
- les 4 domaines de compétences,
- nos propositions pédagogiques,
- des listes de matériel.

ISBN 978-2-909295-89-3 30 €



Agir dans le monde. Les pages 78 et 79



Vivre l'EPS. Les pages 64 et 65

SOMMAIRE



De la PS au CM2

Auteurs **Jean-Claude Sanchez, Jean-Bernard Schneider et Nicolas Brach**
Illustratrices **Emmanuelle Di Martino et Anne Holl**

Sciences à vivre Cycles 1, 2 et 3

Construire les savoir-faire scientifiques



Comment aborder de manière réfléchie et non récurrente la découverte du monde du Vivant et de la Terre dans la continuité des cycles ? La collection Sciences à vivre a pour ambition de proposer une démarche identique et cohérente instaurant la continuité des apprentissages de la Petite Section au CM2 tout en facilitant des prises en charge et différenciées.

La collection Sciences à vivre se compose de 3 dossiers autonomes, un par cycle.
Le principe d'organisation de Sciences à vivre permet d'articuler naturellement programmes et progressions dans la classe, dans le cycle et dans l'école. Sciences à vivre favorise la mise en place des projets d'école.
Dans chaque dossier, il y a 3 modules d'apprentissages qui couvrent entièrement les programmes de 2008 en Sciences et Vie de la Terre.

Sciences à vivre se compose de 23 séquences s'articulant toutes de la même manière pour les 3 cycles.
La séquence s'adresse à un niveau de classe précis. Elle propose des situations d'ancrage, de véritables démarches de séances s'appuyant sur des documents d'étude (34 au cycle 1, 53 au cycle 2 et 90 au cycle 3) et des évaluations.



Pratiques langagières pour penser... et dire

à dominantes descriptive et explicative

Séquence 10 — **À quoi servent mes dents ?**

Lexique — **Employer le vocabulaire technique**

La bouche, les dents, la mâchoire.
Les incisives, les canines, les prémolaires, les molaires, les dents de lait, les dents définitives, la couronne, la racine, les gencives, une carie, un nerf...

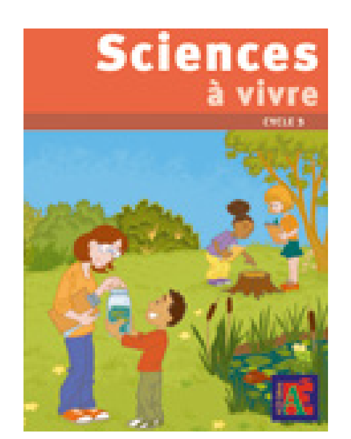
Des verbes
Couper, déchirer, écraser, broyer, mastiquer, mâcher, se brosser les dents...

Des verbes, des noms de la même famille
Couper → une coupure ; déchirer → une déchirure ; écraser → l'écrasement ; broyer → le broyage ; mastiquer, mâcher → la mastication ; brosser → le brossage...

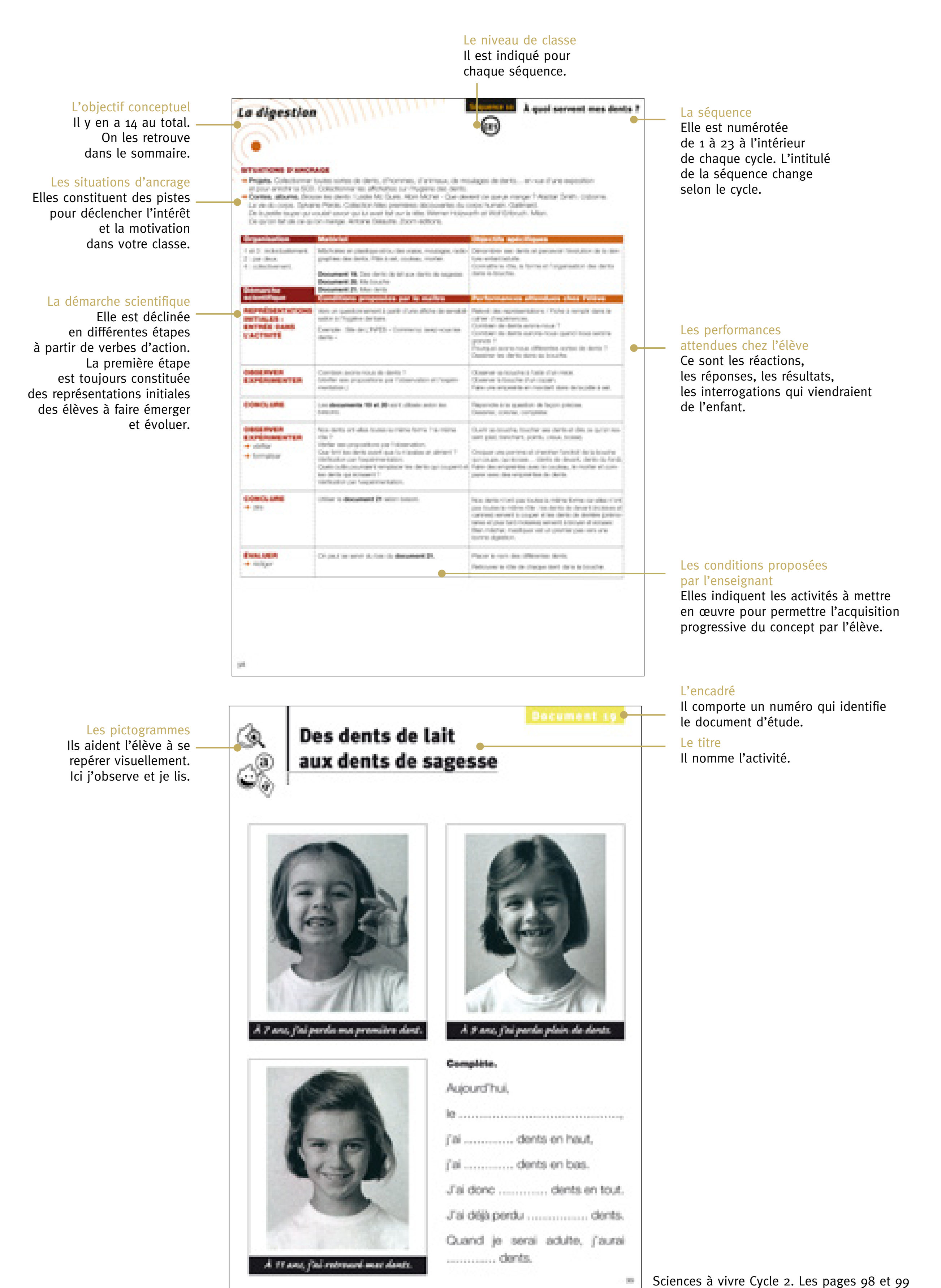
Syntaxe — **Apprendre à expliquer autour d'un schéma de la bouche**

- En mobilisant le lexique adapté : des noms, des prépositions, des verbes, des connecteurs.
- En remplaçant certains mots : ici, là, là-bas... par des termes précis pour apprendre à communiquer... (être capable de ne plus montrer mais savoir dire...).
- En utilisant des connecteurs spatiaux...
- En mobilisant le vocabulaire technique adapté.

Sciences à vivre Cycle 2. Un extrait de la page 97



Sciences à vivre Cycle 1 Dossier de 176 pages A4. ISBN 978-2-909295-57-2 — 50 €	**Sciences à vivre Cycle 2** Dossier de 192 pages A4. ISBN 978-2-909295-66-4 — 55 €	**Sciences à vivre Cycle 3** Dossier de 248 pages A4. ISBN 978-2-909295-70-1 — 60 €



Sciences à vivre Cycle 2. Les pages 98 et 99

SOMMAIRE



CP

Auteurs **Xavier Leroux, André Janson et Bernard Malczyk**
Illustratrice **Anne Horrenberger**

Temps et espace à vivre CP

Se repérer dans le temps et dans l'espace



Nouveauté
Disponible à partir de mai 2013

Comment aider l'enfant de CP à structurer son temps et son espace proches ? Temps et Espace à vivre CP est construit autour d'une programmation annuelle découpée en 5 périodes de 6 séances chacune soit 30 séances.

Les activités sont impulsées par des courriers et des courriels émanant de Mathilde scolarisée en CP à Toulouse. Elle interpelle, questionne, propose des recherches, envoie des documents et en demande en retour. Tout au long de l'année scolaire, Mathilde va entrainer les élèves à la faveur de ses déplacements et de ses interrogations dans un tour de France leur permettant des prises de repères sur leur pays. Ainsi ils percevront de manière vivante qu'ailleurs c'est différent et qu'avant c'était différent.


Chers amis,

À bientôt
Mathilde

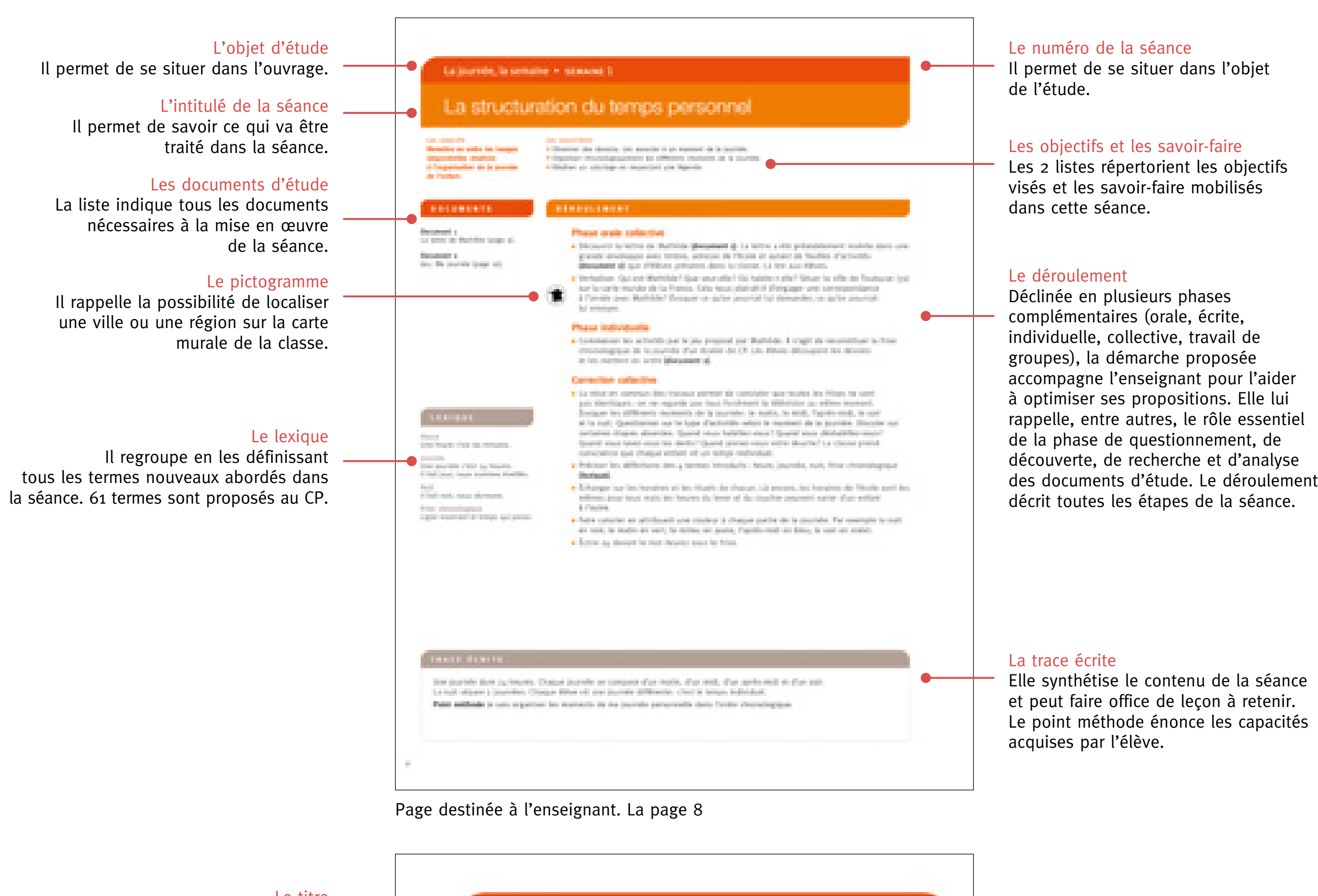
Voici l'adresse de mon école :
École élémentaire 8 rue Jules Ferry 31000 Toulouse

La première lettre de Mathilde. La page 9

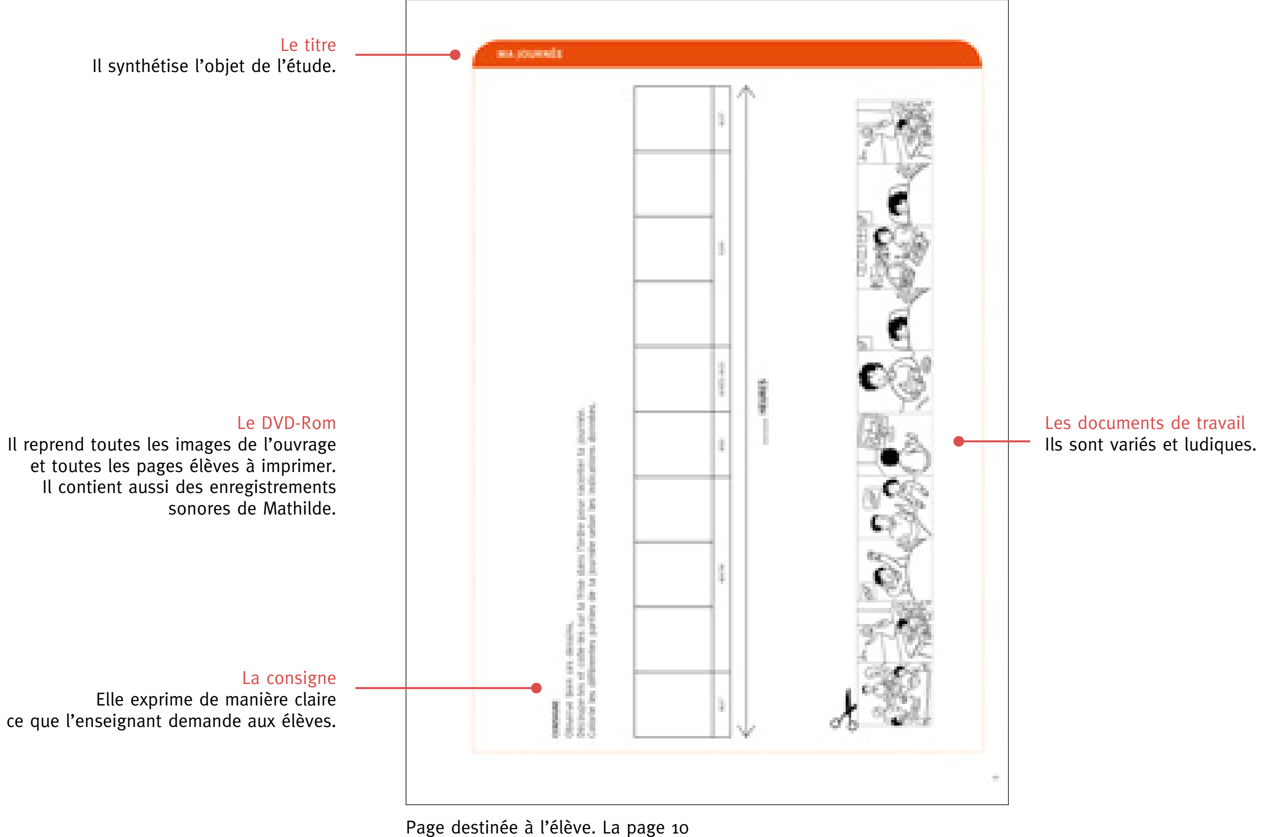
Temps et espace à vivre CP
Dossier de 112 pages A4 comprenant :
- 1 DVD-Rom,
- 6 cartes murales.

ISBN 978-2-909295-47-3

45 €



Page destinée à l'enseignant. La page 8



Page destinée à l'élève. La page 10

SOMMAIRE

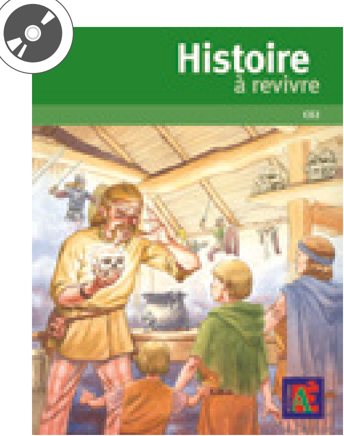


CE2

Auteurs **Isabelle Evrard-Manceau et Jean-Pierre Remond**
Illustrateurs **Mathias Gally, Anne Horrenberger et Etienne Jung**

Histoire à revivre CE2

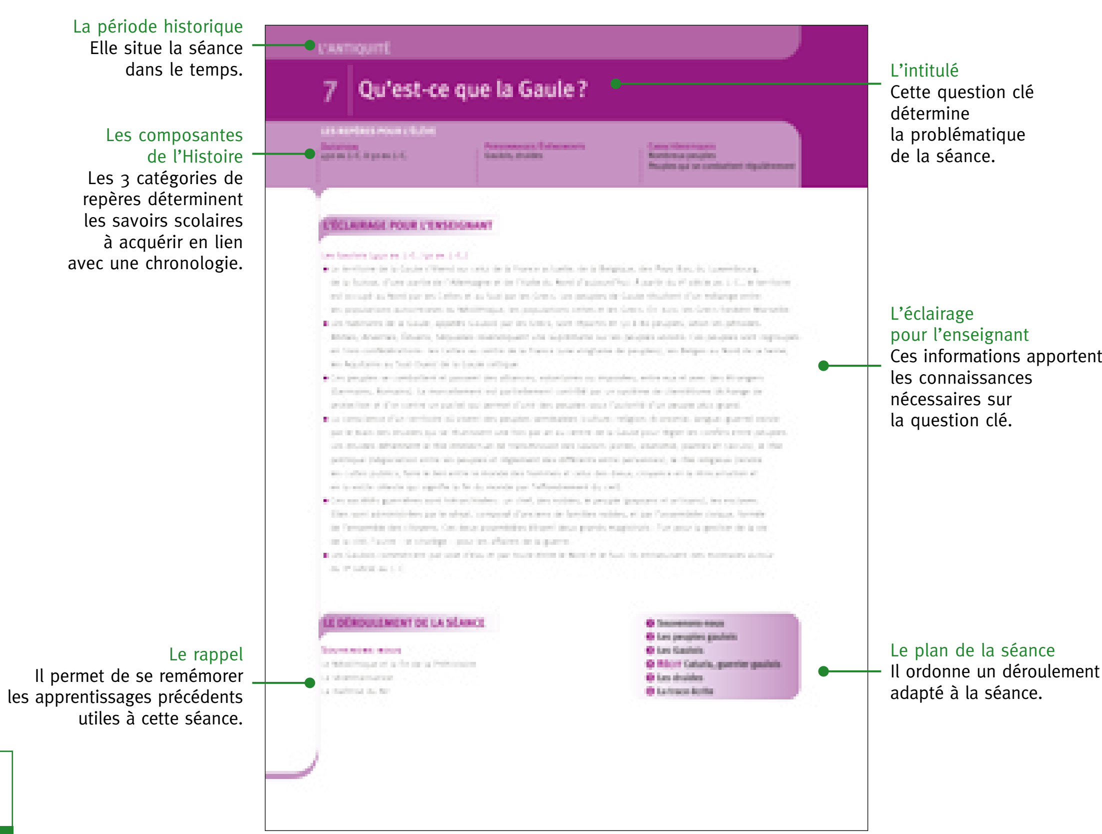
Comprendre son Passé historique



Nouveauté
Disponible à partir de juin 2013

L'Histoire est la mémoire d'un peuple, d'un continent, de l'humanité toute entière. Pour comprendre la complexité du Présent et préparer l'Avenir, il est fondamental d'étudier le Passé et d'en mesurer toutes les conséquences. Quelle Histoire proposer aux élèves du cycle 3 ?

Histoire à revivre CE2 va à l'essentiel en 35 séances. L'enseignant diffuse une culture historique fondée sur la quête de la vérité. À chaque séance, les élèves sont amenés à répondre à une question clé (l'intitulé de la séance) en exerçant leur esprit critique, leur sens de la recherche et leur sensibilité. En leur soumettant des documents sources (objets archéologiques, bâtiments, œuvres d'arts, textes…) et des documents didactiques (cartes, schémas, dessins, résumés…), l'enseignant guide leurs réflexions. Par un récit, il confronte les élèves avec un mode de vie et une mentalité. L'aboutissement est l'élaboration d'une synthèse (la trace écrite) répondant à la question clé de départ.



La période historique
Elle situe la séance dans le temps.

Les composantes de l'Histoire
Les 3 catégories de repères déterminent les savoirs scolaires à acquérir en lien avec une chronologie.

Le rappel
Il permet de se remémorer les apprentissages précédents utiles à cette séance.

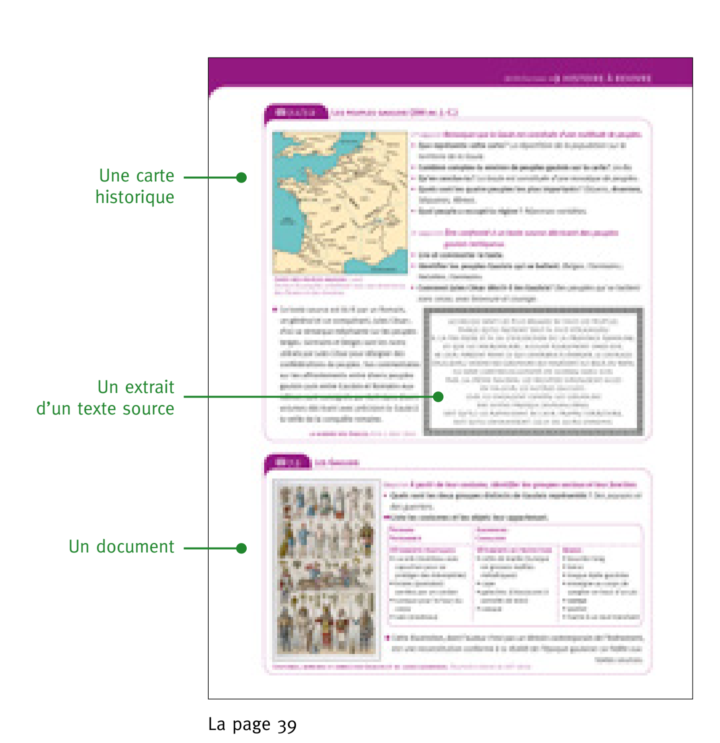
L'intitulé
Cette question clé détermine la problématique de la séance.

L'éclairage pour l'enseignant
Ces informations apportent les connaissances nécessaires sur la question clé.

Le plan de la séance
Il ordonne un déroulement adapté à la séance.

Page destinée à l'enseignant. La page 38

Histoire à revivre CE2
Dossier de 176 pages
+ 1 DVD-Rom.
ISBN 978-2-909295-45-9
55 €

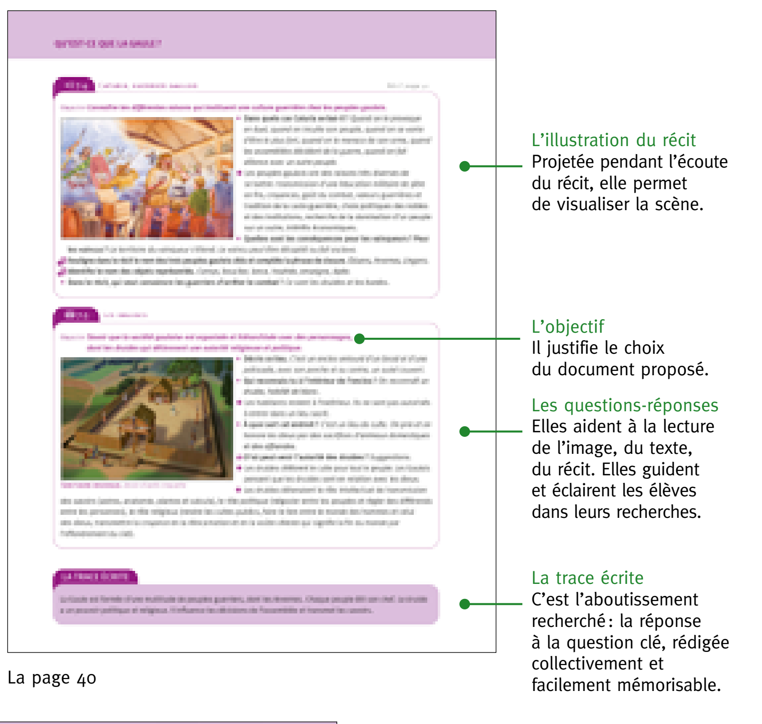


Une carte historique

Un extrait d'un texte source

Un document

La page 39



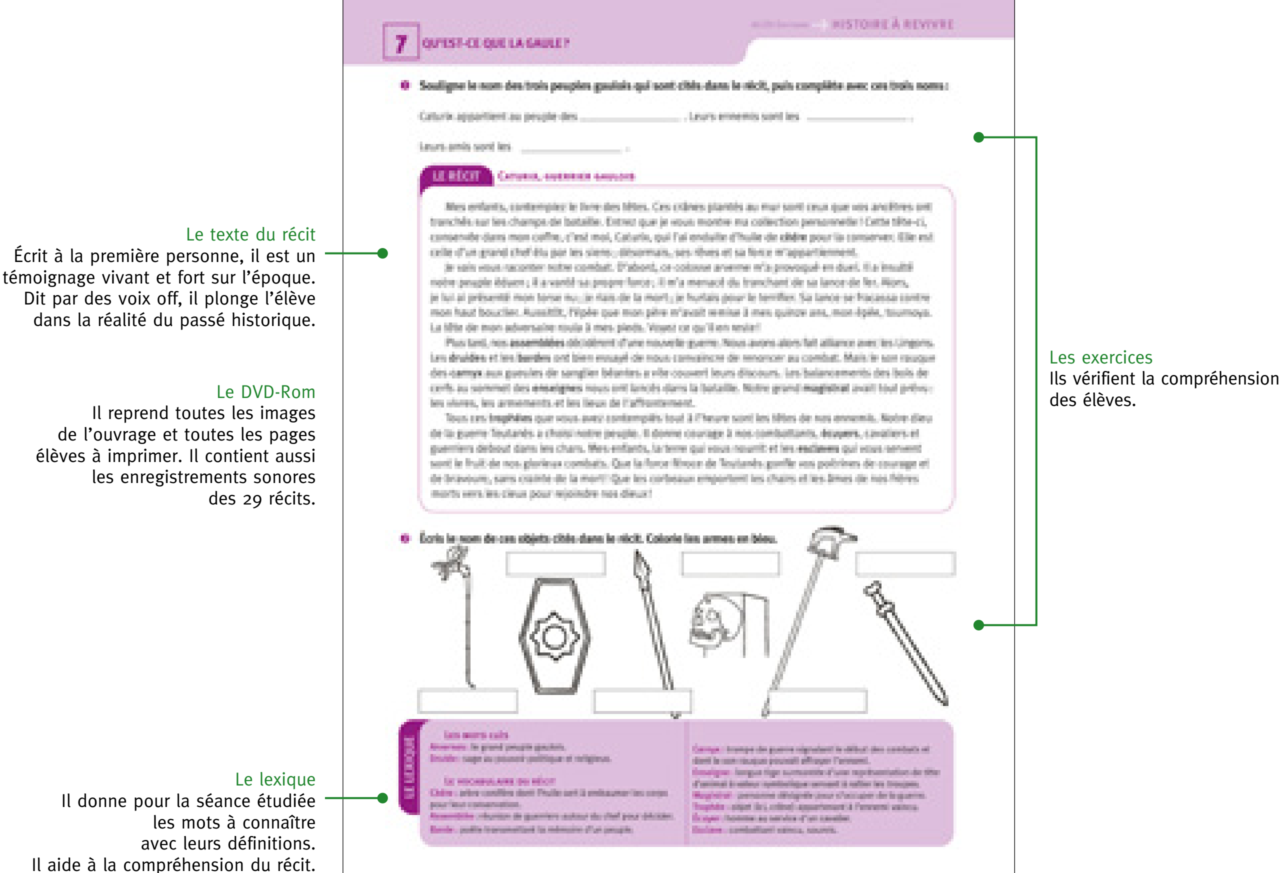
L'illustration du récit
Projetée pendant l'écoute du récit, elle permet de visualiser la scène.

L'objectif
Il justifie le choix du document proposé.

Les questions-réponses
Elles aident à la lecture de l'image, du texte, du récit. Elles guident et éclairent les élèves dans leurs recherches.

La trace écrite
C'est l'aboutissement recherché : la réponse à la question clé, rédigée collectivement et facilement mémorisable.

La page 40



Le texte du récit
Écrit à la première personne, il est un témoignage vivant et fort sur l'époque. Dit par des voix off, il plonge l'élève dans la réalité du passé historique.

Le DVD-Rom
Il reprend toutes les images de l'ouvrage et toutes les pages élèves à imprimer. Il contient aussi les enregistrements sonores des 29 récits.

Le lexique
Il donne pour la séance étudiée les mots à connaître avec leurs définitions.
Il aide à la compréhension du récit.

Les exercices
Ils vérifient la compréhension des élèves.

Page destinée à l'élève. La page 41

SOMMAIRE

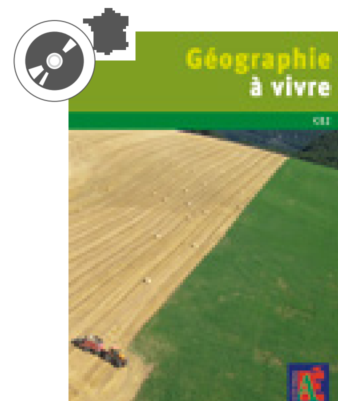


CE2 • CM1 • CM2

Auteurs **Xavier Leroux, André Janson et Bernard Malczyck**
Illustratrice **Anne Horrenberger**

Géographie à vivre CE2, CM1 et CM2

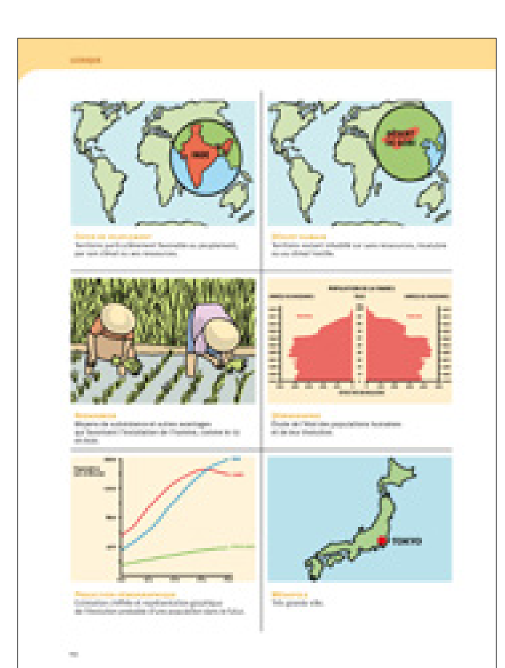
Construire les savoir-faire géographiques



Comment ancrer les concepts clés et articuler les savoir-faire géographiques ? Comment varier les échelles locale, régionale, nationale, européenne et mondiale ?

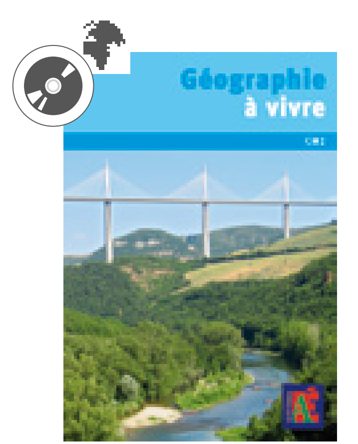
La collection **Géographie à vivre** a pour ambition d'assurer la continuité des apprentissages géographiques au cycle 3.
Les 3 ouvrages sont construits autour d'une programmation annuelle découpée en 5 périodes soit 15 modules du CE2 au CM2. Chaque module est décliné en 5 séances.

Le DVD-Rom reprend toutes les images de l'ouvrage. Il est agrémenté de séries de clichés de photographes contemporains. Des projections vidéo permettent le croisement des regards scientifique et esthétique sur notre planète.



Lexique du CM2. La page 144

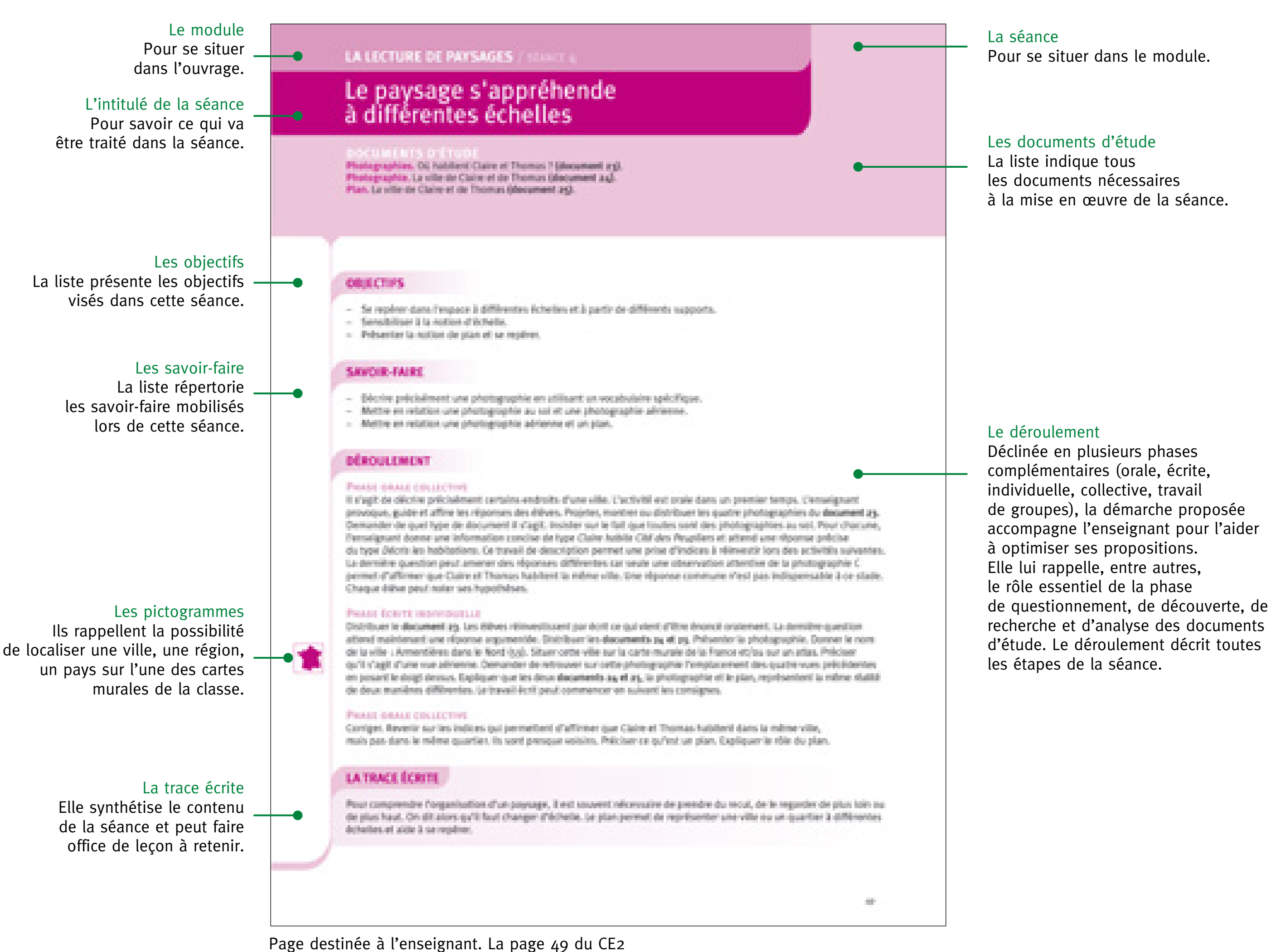
Un lexique visuel regroupant tous les termes abordés dans l'année est placé en fin de chaque ouvrage. 264 termes sont proposés pour l'ensemble du cycle 3, soit 96 au CE2, 96 au CM1 et 72 au CM2.



Géographie à vivre CE2	Géographie à vivre CM1	Géographie à vivre CM2
Dossier de 128 pages A4 comprenant : • 1 DVD-ROM, • 6 cartes murales.	Dossier de 152 pages A4 comprenant : • 1 DVD-ROM, • 6 cartes murales.	Dossier de 144 pages A4 comprenant : • 1 DVD-ROM, • 6 cartes murales.
ISBN 978-2-909295-22-0 — 50 €	ISBN 978-2-909295-23-7 — 50 €	ISBN 978-2-909295-24-4 — 50 €

Lot de 6 cartes murales
France, Europe, monde
3 feuilles recto-verso 67,5 X 89,5 cm
ISBN 978-2-909295-32-9 — 15 €

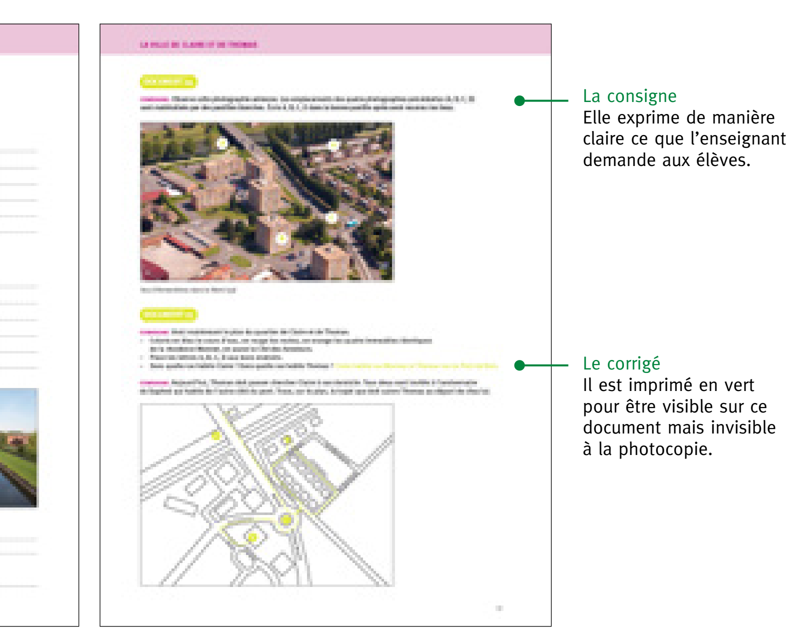
6 cartes murales complètent chaque ouvrage. 3 fonds de carte (France, Europe, monde) sont à compléter par l'ensemble de la classe. 3 cartes en couleur (France administrative, Union européenne, monde) peuvent être affichées en permanence dans la classe.



Page destinée à l'enseignant. La page 49 du CE2

Les documents de travail
Ils sont les objets de l'étude. Ils sont variés : photographies, cartes et planisphères, croquis, plans, tableaux, textes, graphiques, schémas, diagrammes climatiques...

Les questions
Elles permettent de mettre en évidence les notions clés à saisir.



Pages destinées à être reproduites pour les élèves. Les pages 50 et 51 du CE2

SOMMAIRE

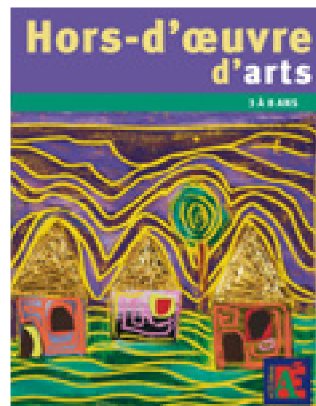


De la PS au CE1

Auteur Patrick Straub

Hors-d'œuvre **d'arts**

Travailler en compagnie d'artistes



L'œuvre d'art a trouvé sa place dans les pratiques plastiques. Pour éviter le piège de la simple copie et de son effet modélisant, Hors-d'oeuvre d'arts propose une alternative originale qui place l'enfant en situation de « re-création ». L'élève refait le chemin qui a mené l'artiste à son œuvre à partir de 10 univers artistiques différents.



Boîte mémoire Keith Haring. La page 206

Des suggestions de mise en mémoire – carnet de rencontre, affichage collectif, répertoires, boîte mémoire – permettent de laisser des traces et de se mettre en conformité avec les programmes, en ouvrant la voie du cahier personnel d'histoire des arts.

Hors-d'œuvre d'arts 3 à 8 ans
Dossier de 192 pages A4.
ISBN 978-2-909295-72-5 **50 €**

Le titre
Il donne une indication sur l'accroche problématique développée dans la démarche de rencontre.

L'artiste ou la communauté artistique de référence
Cette information rappelle le lien de filiation à l'origine des propositions de pratique.

L'introduction narrative
Elle a pour objet de faire entrer les élèves dans le processus créatif de l'artiste.

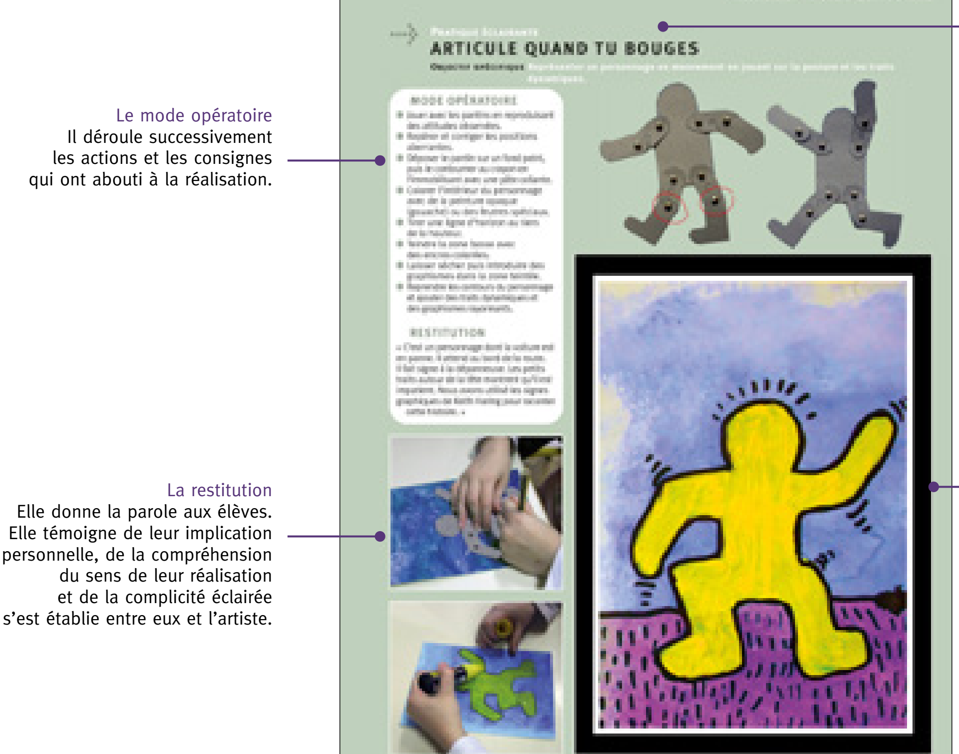
La démarche
Elle développe étape après étape le projet de réalisation annoncé. Elle relève les opportunités d'apprentissages dans les domaines du graphisme et de la maîtrise de la langue.

L'œuvre de référence
Elle sert de support visuel à l'introduction narrative et problématique.

Les repères culturels
Ils font apparaître les spécificités artistiques et culturelles qui serviront d'inducteur.

Ce que l'enfant apprend
Cette synthèse liste les compétences développées par la proposition et amène à conscientiser les apprentissages tant pour l'enseignant que pour l'élève.

Keith Haring. La page 190



Le mode opératoire
Il déroule successivement les actions et les consignes qui ont abouti à la réalisation.

La restitution
Elle donne la parole aux élèves. Elle témoigne de leur implication personnelle, de la compréhension du sens de leur réalisation et de la complicité éclairée qui s'est établie entre eux et l'artiste.

Pratique éclairante, pratique en prolongement, variante…
Elle rappelle la variété des types de pratiques proposées. Bien que les pratiques éclairantes visant la compréhension de l'œuvre soient privilégiées, des pratiques opportunistes projettent l'élève « hors de l'œuvre » pour exercer certaines habiletés notamment dans le domaine du graphisme. Des applications festives ou calendaires réinvestissent et consolident les apprentissages dans le cadre d'un projet décroché.

Les exemples de réalisations
Ils donnent un aperçu du type de productions attendu. Des vignettes séquentielles facilitent la compréhension des étapes de mise en œuvre.

Keith Haring. La page 195

SOMMAIRE





De la PS au CE1

Auteur **Patrick Straub**

Hors-d'œuvre d'arts **Répertoire**

Interroger les pratiques artistiques pour les éclairer





Nouveauté
Disponible à partir de mai 2013

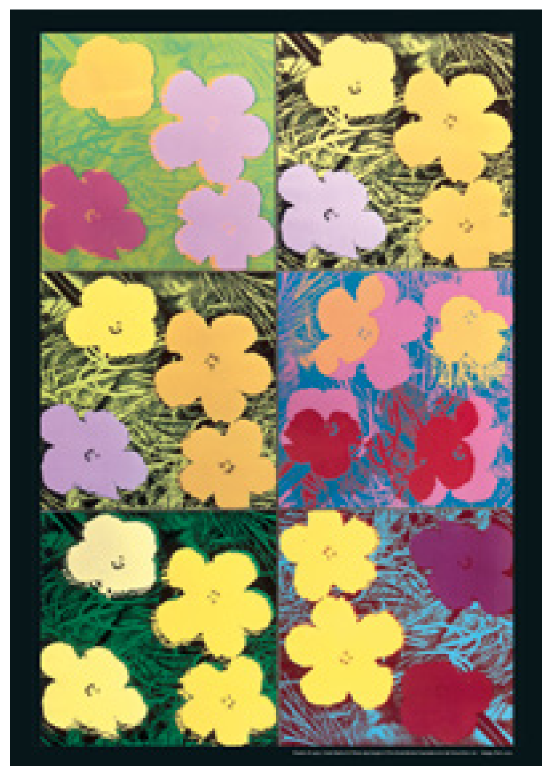
Ce répertoire d'œuvres est destiné à faciliter la mise en place des pratiques proposées dans Hors-d'œuvre d'arts.
Il constitue également un ensemble autonome permettant aux enseignants de faire découvrir des œuvres d'arts aux élèves dès l'école Maternelle.

Les posters

Ces 64 reproductions pleine page permettent une découverte par petits groupes. Leur taille est adaptée à des manipulations de regroupements ou de mises en réseau.
Les questions présentes au verso de chaque poster guident l'observation des œuvres en cohérence avec les objectifs visés. L'intégralité des œuvres d'**Hors-d'œuvre d'arts** et celles proposées en réseau sont présentes.

Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective des œuvres dans les meilleures conditions.
Des fonctions spécifiques permettent de zoomer sur des détails, de comparer les œuvres en face à face ou de créer des réseaux.
Il permet également d'accéder aux ressources supplémentaires signalées au verso des posters.



Le recto 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

Hors-d'œuvre d'arts répertoire 3 à 8 ans
Pochette comprenant :
- 64 posters 320 x 225 mm,
- 1 DVD-Rom de 64 images.

ISBN 978-2-909295-46-6

55 €

Des informations sur l'œuvre
Elles renseignent sur son titre, son auteur, sa date de création, sa taille.

Des liens avec Hors-d'œuvre d'arts
Ils signalent la séquence à laquelle l'œuvre est rattachée et le projet cible qui lui est associé.

Des propositions d'introduction
Elles donnent une idée sur la manière de présenter la démarche de l'artiste.

Des questions pour aller à la rencontre des œuvres
Elles balisent l'observation des œuvres en focalisant le regard sur les objectifs visés. Les réponses proposées permettent de relancer le questionnement pour aboutir à une expression de plus en plus précise.

Des propositions complémentaires
Elles suggèrent des pistes d'activités en prolongement tant au niveau de la maîtrise de la langue qu'au niveau artistique.

Des pratiques en liens avec Hors-d'oeuvre d'arts
Elles sont rappelées visuellement.

Des suggestions de réseaux
Elles permettent de confronter les œuvres et d'attirer l'attention sur leurs spécificités.

VERS LA SCULPTURE

26

ANDY WARHOL (1928-1987)
FLOWERS III (FLEURS) (1964)
Acrylique et sérigraphie sur toile

Projet cible
Utiliser et inventer des « machines », des dispositifs permettant de produire des images en séries.

Introduction
Andy Warhol est un homme pressé. Il n'a pas envie de perdre son temps à recopier des images et de les peindre les unes après les autres simplement pour changer les couleurs. C'est pourquoi, il utilise une « machine » qui fait ce travail à sa place.

L'œuvre en questions
Objectifs
- *Repérer la constante et la variable d'une série : les motifs, les couleurs.*
- *Montrer que les « ratés » ont leur place dans le processus créatif.*

→ **De combien d'images cette œuvre est-elle composée ?**
Six images de forme carrée.
→ **Ces images sont-elles identiques ?**
Oui et non. Les motifs sont presque les mêmes, mais les couleurs sont différentes.
Expliquer que ces images ont été fabriquées avec une « machine » à reproduire les images, une sorte de photocopieur capable de changer les couleurs.
→ **La machine a eu des ratés. Quelles sont les images qui en témoignent ?**
L'image 4* car les motifs se superposent et l'image 6* car le cadrage est décalé.

1	2
3	4
5	6

Actions devant l'œuvre
Objectif
- *Savoir décrire une œuvre.*
- *Reconnaître une œuvre décrite.*

Retrouver l'image décrite par l'enseignant ou par un élève.
Exemples - *Toutes les fleurs sont jaunes : c'est l'image 5*.*
- *Il y a deux fleurs oranges, une fleur jaune et une quatrième qui est violette : c'est l'image 3*.*
- *Il y a une fleur jaune, deux fleurs orangées et une fleur violette : c'est l'image 2*.*

Propositions de pratiques en lien

Machines à contours **Machines à aplats**

Œuvres en réseau 25 26
Points de focalisation
- Le principe de réalisation : motif identique et variation des couleurs.
- Le sujet : motifs végétaux / figures humaines.

Le verso 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

SOMMAIRE

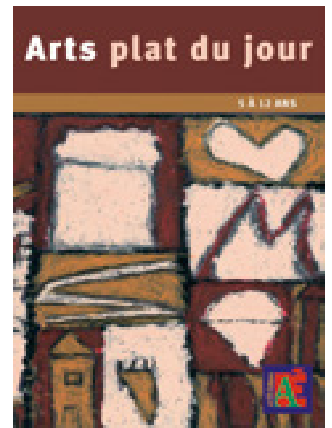


De la GS au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Arts **plat du jour**

Créer à partir de situations ordinaires de la classe



La mise en œuvre de la pratique des arts visuels en classe pose de réelles difficultés. Arts plat du jour, fruit d'une longue expérience, se propose de lever les obstacles essentiels et ouvre le chemin d'une pratique épanouissante, accessible à tous. La clarté de la démarche et la diversité des techniques au service du projet annoncent une re-naissance de la discipline.

Le classement par thèmes comme repère

56 activités diverses et variées se retrouvent dans 19 thèmes liés au quotidien de l'enfant.

Un éventail de techniques comme référence

Plus de 40 techniques différentes se déclinent au service des démarches. Plusieurs sont inédites et innovantes.



La page 9

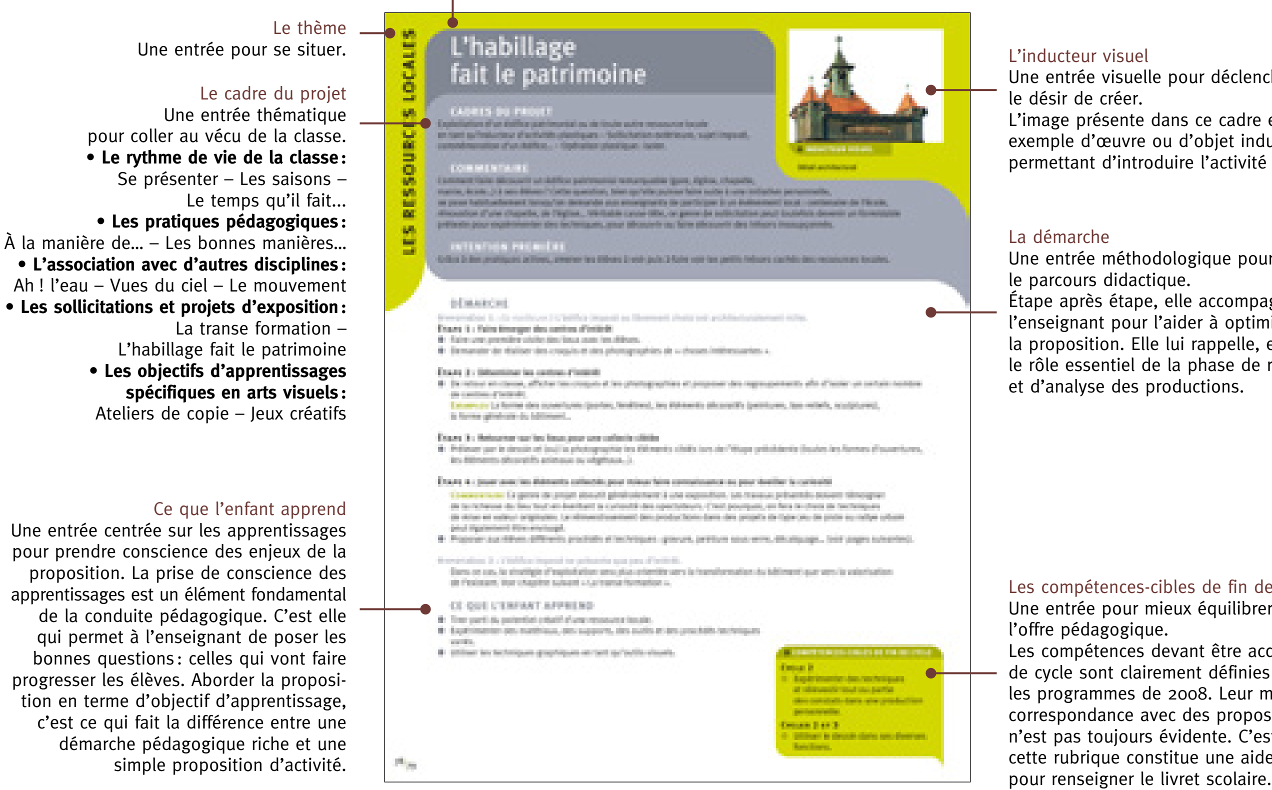
Arts plat du jour 5 à 12 ans
Dossier de 208 pages A4.
ISBN 978-2-916662-04-6
50 €

Le titre
Une entrée pour aborder le sujet avec bonne humeur
Souvent à sens multiple, le titre a ici pour rôle d'éveiller la curiosité, et parfois d'amuser!

Le thème
Une entrée pour se situer.

Le cadre du projet
Une entrée thématique pour coller au vécu de la classe.
- **Le rythme de vie de la classe:** Se présenter – Les saisons – Le temps qu'il fait…
- **Les pratiques pédagogiques:** À la manière de… – Les bonnes manières…
- **L'association avec d'autres disciplines:** Ah ! l'eau – Vues du ciel – Le mouvement
- **Les sollicitations et projets d'exposition:** La transe formation – L'habillage fait le patrimoine
- **Les objectifs d'apprentissages spécifiques en arts visuels:** Ateliers de copie – Jeux créatifs

Ce que l'enfant apprend
Une entrée centrée sur les apprentissages pour prendre conscience des enjeux de la proposition. La prise de conscience des apprentissages est un élément fondamental de la conduite pédagogique. C'est elle qui permet à l'enseignant de poser les bonnes questions: celles qui vont faire progresser les élèves. Aborder la proposition en terme d'objectif d'apprentissage, c'est ce qui fait la différence entre une démarche pédagogique riche et une simple proposition d'activité.



La page 78

L'inducteur visuel
Une entrée visuelle pour déclencher le désir de créer.
L'image présente dans ce cadre est un exemple d'œuvre ou d'objet inducteur permettant d'introduire l'activité proposée.

La démarche
Une entrée méthodologique pour baliser le parcours didactique.
Étape après étape, elle accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser la proposition. Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de recherche et d'analyse des productions.

Les compétences-cibles de fin de cycle
Une entrée pour mieux équilibrer l'offre pédagogique.
Les compétences devant être acquises en fin de cycle sont clairement définies par les programmes de 2008. Leur mise en correspondance avec des propositions concrètes n'est pas toujours évidente. C'est pourquoi cette rubrique constitue une aide précieuse pour renseigner le livret scolaire.

Des techniques au service du projet
Une entrée technique pour redonner le goût de l'expérimentation plastique. « Les techniques ne constituent pas une fin en soi… », cette affirmation est incontestable. Cependant la connaissance ou la remémoration d'un certain nombre d'entre elles rassure les collègues et leur redonne le goût de l'expérimentation plastique. Les exemples de techniques mises en situation dans cet ouvrage servent souvent de déclencheur mais sont avant tout au service du projet.



La page 81

Le synopsis des réalisations et le mode opératoire
Les réalisations dérivées de la proposition principale sont accompagnées d'un descriptif synthétique permettant de comprendre comment elles ont été réalisées.
Des indications relatives aux supports, aux médiums, aux matériaux et aux outils permettent d'anticiper les besoins matériels.

SOMMAIRE

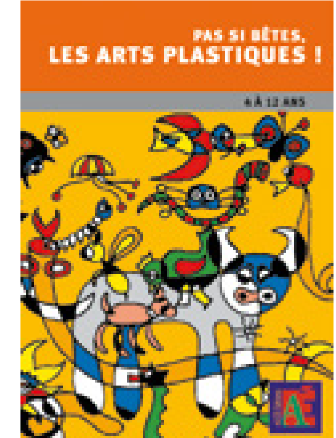


De la MS au Collège

Auteur Patrick Straub

Pas si bêtes, les arts plastiques !

Créer son bestiaire fantastique



L'enseignement des arts plastiques souffre de bien des contradictions ou d'idées reçues : la recette, le bricolage, le modèle, le kitch, le ringard, la directivité… L'ambition de ce document qui s'appuie sur le bestiaire fantastique est d'offrir des chemins multiples vers la créativité.

Pas si bêtes, les arts plastiques ! pose 29 problématiques différentes à partir de travaux d'élèves. Chacune s'appuie sur une démarche créative qui lui est propre.



La page 74

Pas si bêtes, les arts plastiques !
4 à 12 ans
Dossier de 128 pages A4.
ISBN 978-2-909295-79-4
40 €

La page 72

Les réalisations des élèves.
Ces photos témoignent du travail effectué dans les classes. Elles permettent de se faire une idée visuelle des réalisations que l'on peut obtenir.

Le titre
Il permet de dénommer l'activité.

La problématique
Elle apparaît en sous-titre. Elle répond à deux finalités : donner de la hauteur à l'activité et pouvoir induire des actions indépendantes du thème.

Le matériel
La liste indique tout ce qui est nécessaire à l'activité.

La mise en situation
Il n'y a pas d'apprentissage sans envie d'apprendre. C'est pourquoi l'enseignant trouvera des situations motivantes : le jeu, les mises en scène, la recherche d'une solution… L'entrée en action à partir d'un scénario ou d'une histoire entretient en permanence un lien privilégié avec la maîtrise de la langue orale et écrite.

La consigne
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.

Le déroulement
Il décrit toutes les étapes qui conduisent à la réalisation de l'objet présenté.

La page 73

Le niveau
Il nous rappelle à quel cycle l'objet présenté a été réalisé. Des adaptations aux autres cycles sont proposées quand le transfert est possible.

L'ouverture culturelle
Pour clore chaque double page, une confrontation des productions des élèves à des œuvres d'artistes est proposée. Fondées sur des points communs, des divergences ou de simples rapprochements, ces rencontres déclencheront d'autres questions et donc d'autres productions.

Les objectifs pédagogiques
Ils se situent en amont de tout acte pédagogique. On ne peut pas proposer une bonne situation d'apprentissage si on ne sait pas quoi donner à apprendre.

SOMMAIRE



Du CP au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Histoires d'arts **en pratiques**

Construire une première culture artistique par l'Histoire

L'apparition de l'histoire des arts dans les programmes de l'École primaire pose de réelles difficultés aux enseignants. Histoires d'arts en pratiques tente d'y répondre en accordant une place primordiale aux applications pratiques éclairantes.

L'ouvrage a pour objectifs de donner aux enseignants et à leurs élèves les ressources nécessaires à la constitution d'une première culture historique et artistique initiée à partir d'un certain nombre d'œuvres de référence.



La page 75

Histoires d'arts en pratiques
6 à 12 ans
Dossier de 184 pages A4.
ISBN 978-2-909295-56-5
50 €

Le titre
Il place l'œuvre dans son contexte d'étude.

La période historique
Elle situe l'œuvre dans son contexte artistique sur l'échelle du temps.

Questions de lieu, de sens, de forme, de technique...
Ces paragraphes introduits par des questions que les élèves pourraient poser, éclairent le lecteur sur des points particuliers. La stratégie de l'éveil à la curiosité par le jeu des questions est un des fondements de l'éducation artistique et culturelle.

La frise
Elle est constituée de deux axes : l'axe historique découpé en périodes et l'axe artistique faisant apparaître les styles et les mouvements. Quelques dates significatives pour l'art ainsi que des repères historiques y sont reportés.

La peinture à l'huile — Les temps modernes

La page 74

Le contexte de création
Il rappelle dans quelles conditions historiques, sociales et artistiques l'œuvre a été réalisée.

L'œuvre support
Elle constitue le point d'entrée d'une approche soucieuse d'aller au-delà de sa simple connaissance. Son choix est conforme à la liste de référence publiée par le ministère. On retrouve toutes les œuvres dans le répertoire d'œuvres au format 230 x 225 mm ainsi que sur le DVD qui l'accompagne.

Une fiche technique
Succincte, elle donne le titre de l'œuvre mais aussi sa date de création, ses dimensions, sa technique picturale et son lieu de conservation.

Les pages 76 et 77

Pratique éclairante
Elle permet l'appropriation des œuvres par la pratique, ce qui constitue le point fort de cet ouvrage. Les propositions de réalisation vont dans le sens d'une meilleure compréhension des œuvres, tant sur le plan sémantique que technique.

Le mode opératoire
Il doit permettre à tout un chacun d'initier des projets équivalents grâce aux indications techniques et pédagogiques fournies.



Intérêt pédagogique et culturel
Il rappelle les acquis visés auprès des élèves par le biais des activités proposées.

Œuvres en réseau
Cette partie met en liaison les œuvres travaillées et des productions artistiques d'autres époques. La comparaison permet d'approfondir l'analyse et de faire émerger les problématiques communes.

SOMMAIRE

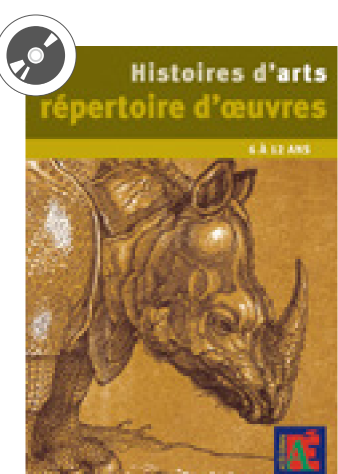


Du CP au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Histoires d'arts **Répertoire d'œuvres**

Interroger les œuvres pour les éclairer



Ce répertoire d'œuvres est destiné à faciliter la mise en œuvre des propositions d'Histoires d'arts en pratiques.
Les reproductions sont destinées aux activités de découverte par petits groupes.
Le DVD-Rom fourni offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

Les posters

Ces 64 reproductions pleine page permettent une découverte visuelle de l'œuvre et une première rencontre basée sur la perception, le regard et l'observation. L'intégralité des œuvres **d'Histoires d'arts en pratiques** et celles proposées en réseau sont présentes ici.

Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective optimale de ces 64 images lors de projections. Sur un ordinateur PC ou MAC, il est possible de zoomer et de se déplacer dans l'image, de personnaliser les face-à-face et de comparer jusqu'à 4 œuvres sur le même écran.



Le recto 37. Le voyageur au-dessus de la mer de nuages.
Caspar David Friedrich (1818)

Histoires d'arts répertoire d'œuvres
6 à 12 ans
Pochette comprenant :
- 64 posters 320 x 225 mm,
- 1 DVD-Rom de 64 images.

ISBN 978-2-909295-58-9

55 €



La reproduction pleine page

Le recto 17. Les époux Arnolfini. Jan Van Eyck (1434)

Des informations sur l'œuvre
Elles renseignent sur son titre, son auteur, ses dates de création, sa taille, son lieu d'exposition, son identification.

17
JAN VAN EYCK
Les Époux Arnolfini

L'œuvre identifiée

L'œuvre en questions

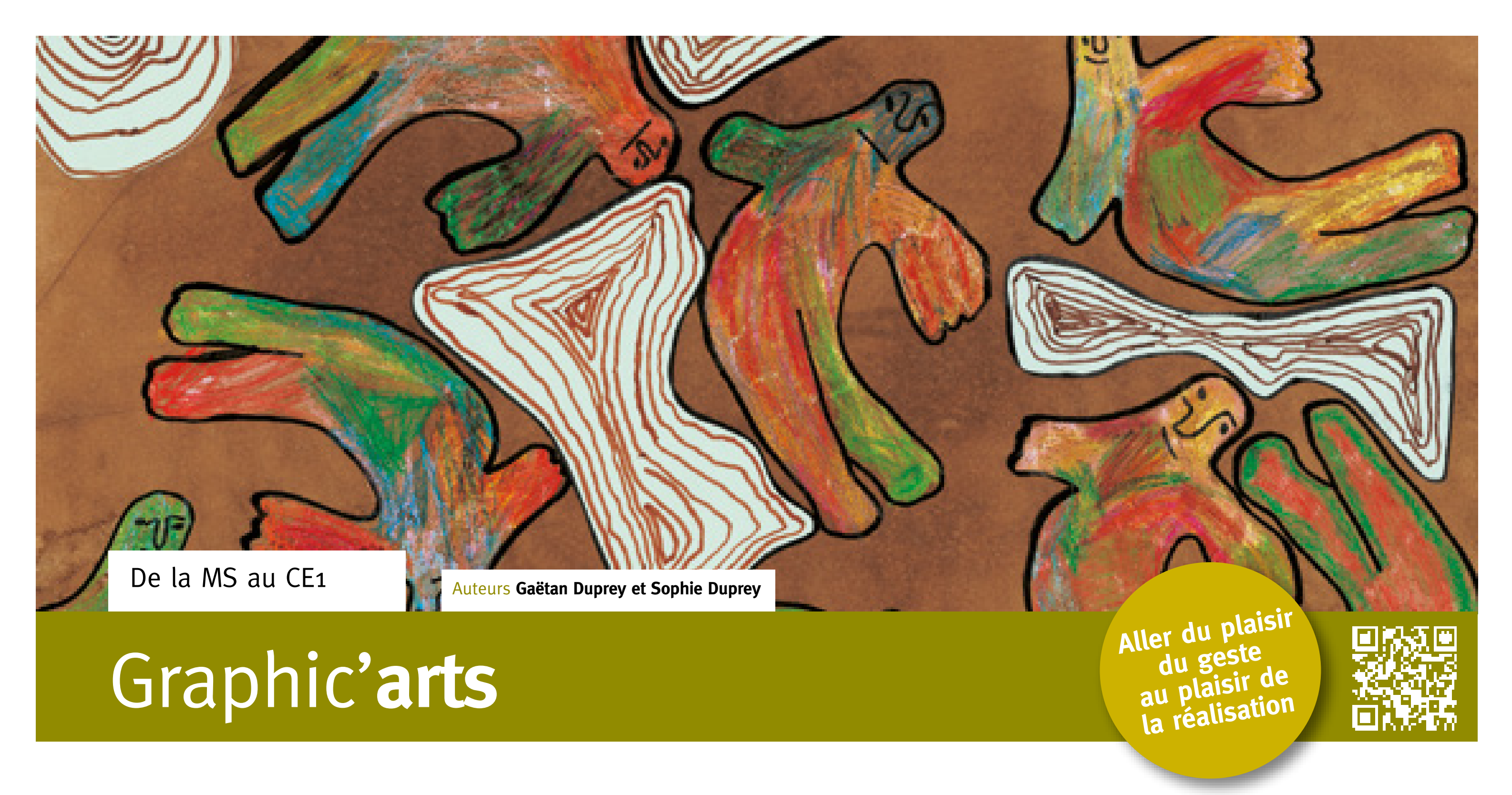
L'œuvre en réseau

Des questions pour aller à la rencontre de l'œuvre
Elles complètent celles déjà présentes dans **Histoires d'arts en pratiques**. Elles fournissent à l'enseignant des amorces permettant de focaliser le regard des élèves sur certains points clés.

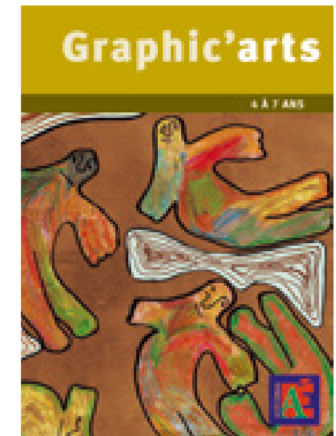
Des liens pour construire des parcours
Ils permettent des rencontres entre les œuvres, les époques et les artistes.

Le verso 17. Les époux Arnolfini. Jan Van Eyck (1434)

SOMMAIRE



Graphic'arts



Du plaisir du geste, l'école maternelle doit amener l'enfant au plaisir de la représentation et de la réalisation d'un projet. Par le graphisme, l'enfant joue avec des formes pour créer des variations de tracés sur des surfaces.
Le caractère fonctionnel, ludique, esthétique ou communicatif de la production à réaliser devrait être le moteur de cette activité. Ce travail quotidien mené dans le cadre des ateliers de graphisme est la matière de Graphic'arts.

Des activités graphiques porteuses de sens et motivantes

Les ateliers graphiques s'articulent avec d'autres domaines d'apprentissage dans le cadre de projets riches et variés : créations d'albums, décorations d'objets divers, productions d'affiches, compositions plastiques.

Des enfants actifs capables d'exprimer leur créativité

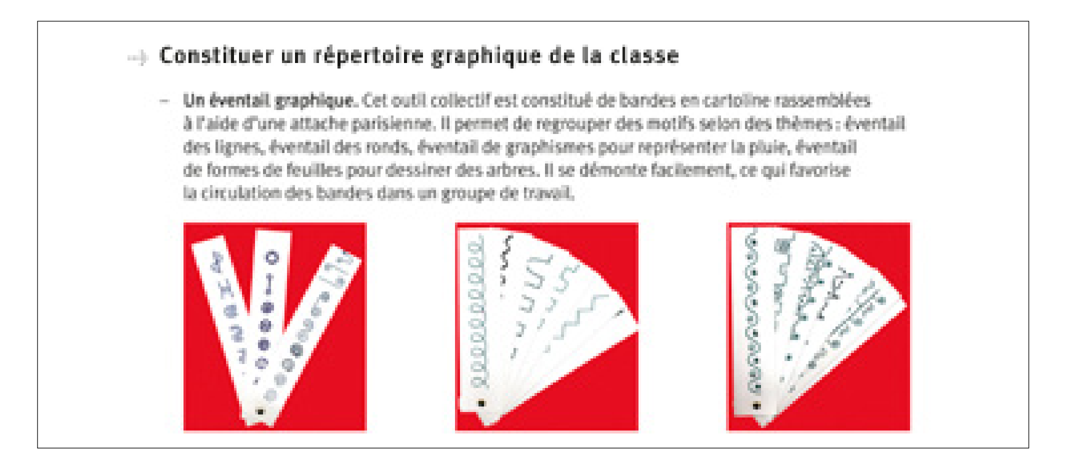
L'enseignant les place en situations de recherche pour les amener à trouver des réponses diverses. Il organise des moments d'échanges et de partages autour de leurs « trouvailles ». Il provoque des rencontres avec des productions graphiques « expertes » : reproductions d'œuvres d'art, albums de littérature de jeunesse, découvertes de cultures autres et d'objets artisanaux.

Des propositions graphiques diversifiées

Les jeux graphiques sont de différents types : associations, contours, formes, transformations ou reproductions. Les entrées multiples dans l'activité sont favorisées. Les outils, les supports, les matériaux, les formats et les plans sont variés.

Des moments de verbalisation instaurés

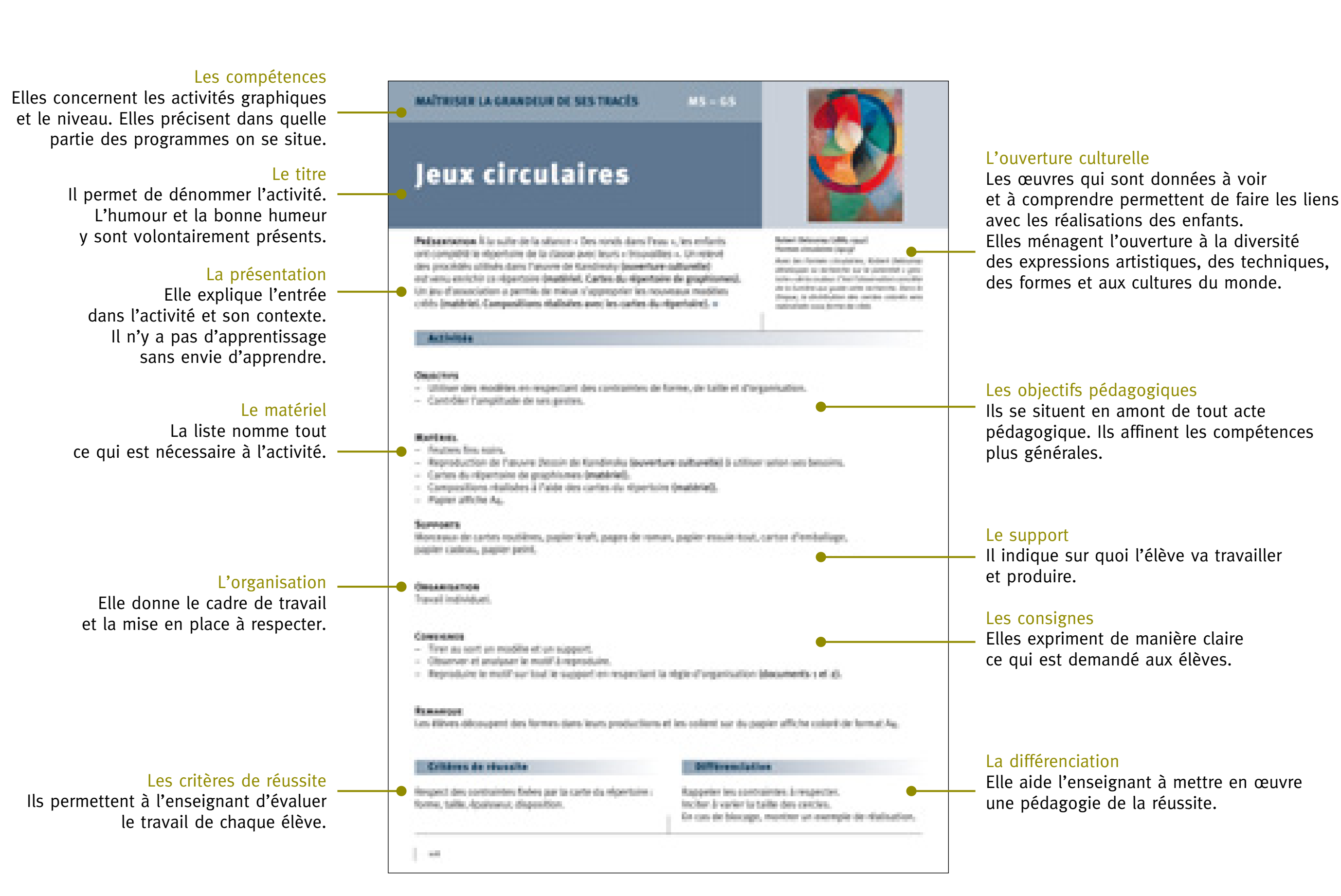
L'observation et l'analyse des formes sont l'aspect le plus délicat de l'activité graphique, très difficiles à percevoir à cet âge. La verbalisation joue alors un rôle structurant déterminant.


→ Constituer un répertoire graphique de la classe

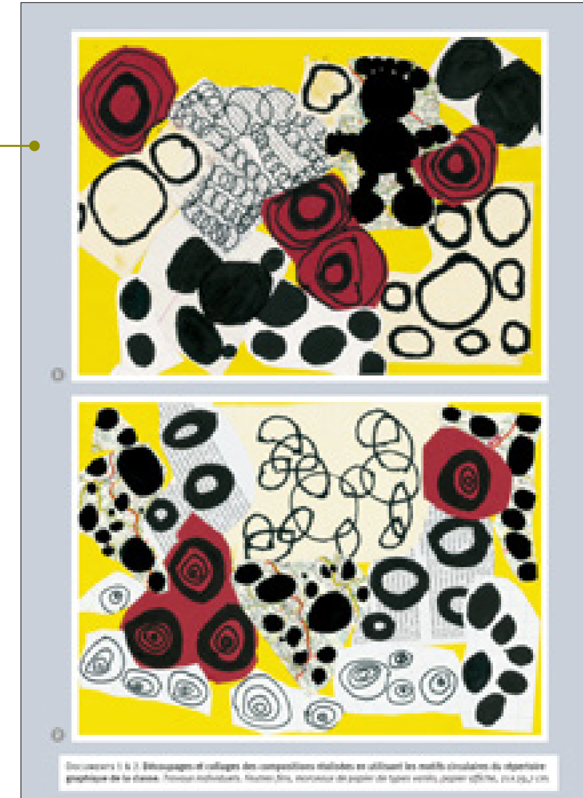
– **Un éventail graphique.** Cet outil collectif est constitué de bandes en cartoline rassemblées à l'aide d'une attache parisienne. Il permet de regrouper des motifs selon des thèmes : éventail des lignes, éventail des ronds, éventail de graphismes pour représenter la pluie, éventail de formes de feuilles pour dessiner des arbres. Il se démonte facilement, ce qui favorise la circulation des bandes dans un groupe de travail.

Présentation. Un extrait de la page 10

Graphic'arts 4 à 7 ans
Dossier de 160 pages A4
+ 8 posters A3.
ISBN 978-2-909295-86-2 **50 €**



Les documents
On les trouve sur la page de droite. Ils visualisent les productions des élèves et montrent les différentes étapes du travail et les résultats obtenus.



Les pages 108 et 109

SOMMAIRE



De la MS au CE1

Auteurs Gaëtan Duprey et Sophie Duprey



Graphic'arts **Répertoire graphique**

Structurer et organiser les apprentissages graphiques

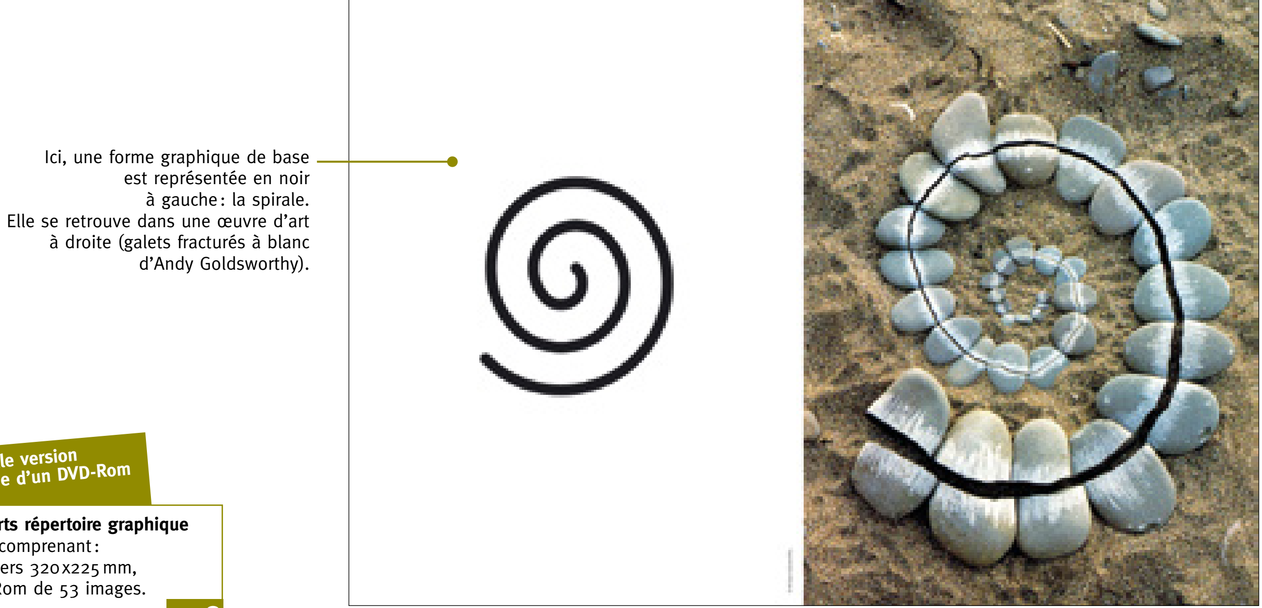


Ce répertoire graphique est destiné à structurer et à organiser la mise en œuvre des propositions de Graphic'arts. Les reproductions permettent de fabriquer le répertoire graphique de la classe. Le DVD-Rom offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

Graphic'arts répertoire graphique comprend 3 types de documents complémentaires.

- **Le répertoire des 8 formes de base**
  Il sert de référence pour les éléments graphiques de base : le point, la ligne droite ou le trait, la ligne brisée (le zigzag), la spirale, la ligne courbe (la vague), la boucle ou l'arabesque, le pont, le rond.
- **Le répertoire de 60 combinaisons de formes**
  Sur chacun des 5 posters, 12 motifs réalisés en combinant les 8 formes graphiques de base sont prêts à être découpés. Ces 60 motifs serviront de modèles aux élèves.
- **Le collection de 40 images et œuvres**
  Ces 40 reproductions pleine page donnent au répertoire graphique de la classe une dimension culturelle. Elles permettent un travail sur la perception et le regard.

Ici, une forme graphique de base est représentée en noir à gauche : la spirale. Elle se retrouve dans une œuvre d'art à droite (galets fracturés à blanc d'Andy Goldsworthy).



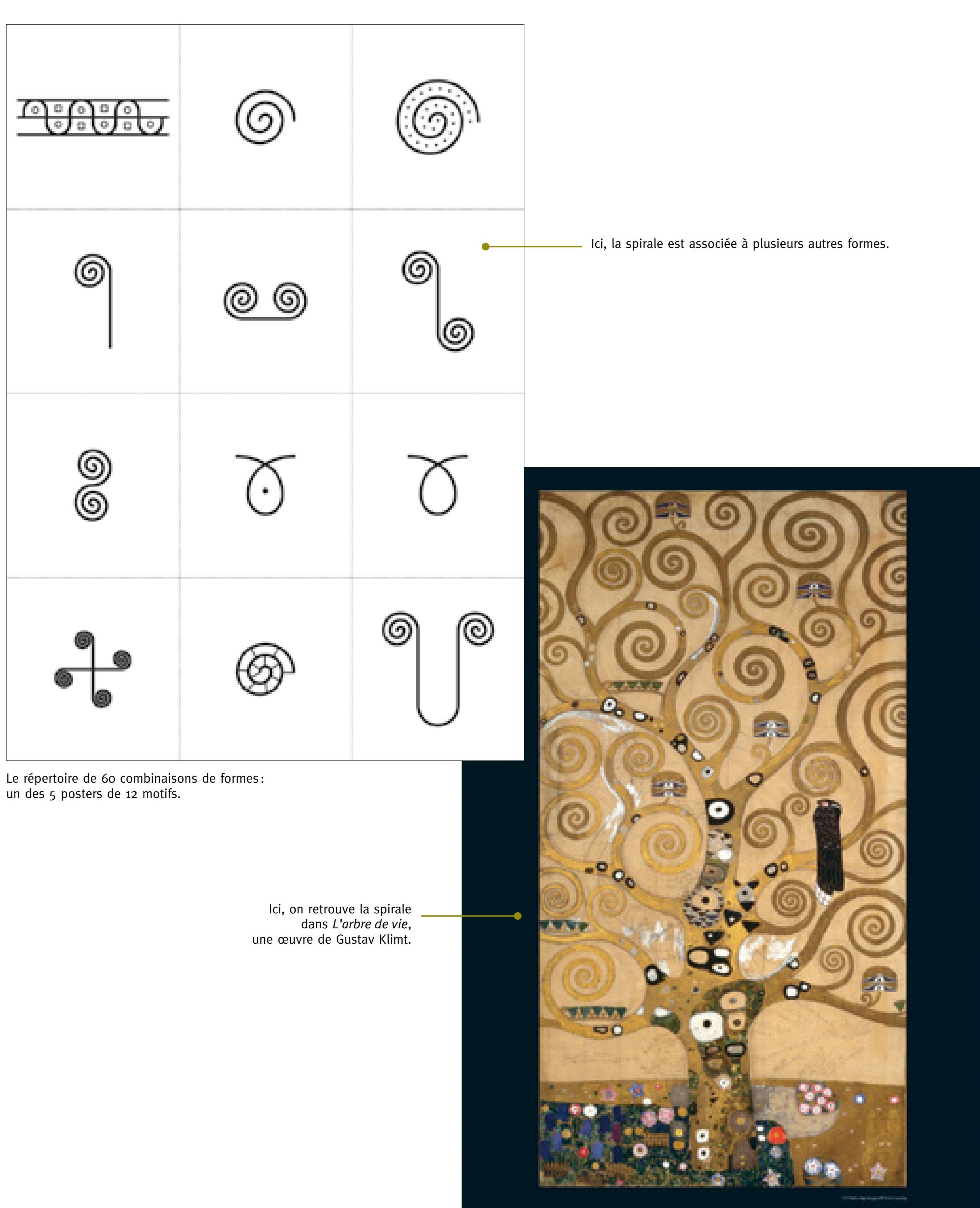
Le répertoire des 8 formes de bases : la spirale

Nouvelle version enrichie d'un DVD-Rom

Graphic'arts répertoire graphique
Pochette comprenant :
- 53 posters 320x225 mm,
- 1 DVD-Rom de 53 images.

ISBN 978-2-916662-00-8

55 €



Ici, la spirale est associée à plusieurs autres formes.

Le répertoire de 60 combinaisons de formes : un des 5 posters de 12 motifs.

Ici, on retrouve la spirale dans *L'arbre de vie*, une œuvre de Gustav Klimt.

La collection de 40 images et oeuvres : *L'arbre de vie* de Gustave Klimt

SOMMAIRE



Auteurs Élisabeth Schneider
et Jean-Bernard Schneider
Illustrateur Étienne Jung

J'ai ma place en classe !

Vivre mieux ensemble grâce à certaines valeurs





L'instruction civique et l'enseignement de la morale permettent à chaque élève de mieux s'intégrer à la collectivité de la classe et de l'école au moment où son caractère et son indépendance s'affirment. Elles le conduisent à réfléchir sur les problèmes concrets posés par sa vie d'écolier (Programmes 2008). J'ai ma place en classe ! propose des outils pour mieux vivre ensemble en classe.

Cet outil s'articule autour de 12 thèmes (Se connaître et se présenter, apprivoiser ses sentiments, se forger un avis, comprendre le fonctionnement de sa commune, résoudre une situation conflictuelle, avoir des droits et des devoirs, accepter l'autre…).
Chaque thème met en évidence une ou 2 valeurs fédératrices.

Chaque thème respecte la même structure : une BD en 2 planches avec son exploitation pour l'élève afin de lancer le thème, des éclairages psychologiques, des suggestions pédagogiques, des informations, des témoignages, des articles de presse, des extraits d'ouvrages pour l'enseignant.

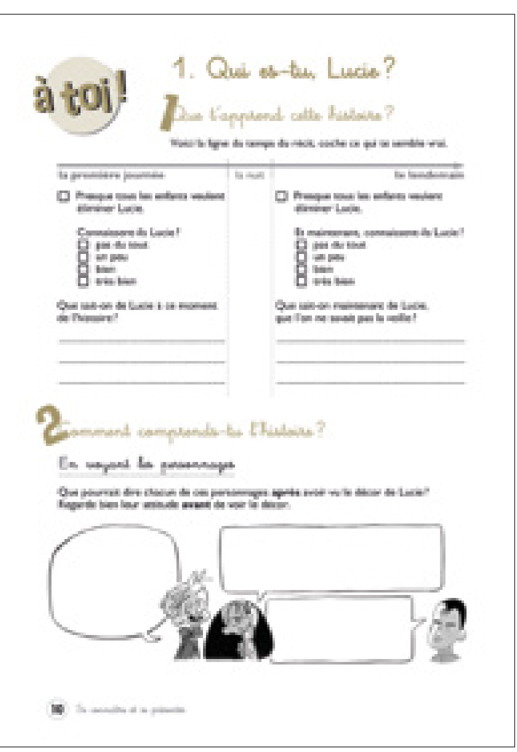
J'ai ma place en classe ! 8 à 10 ans
Dossier de 128 pages A4.
ISBN 978-2-909295-96-1
30 €

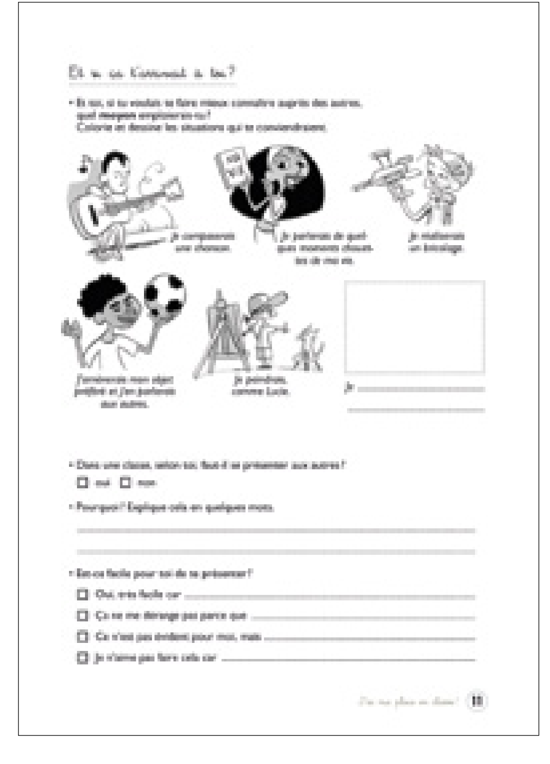
J'ai ma place en classe ! 8 à 10 ans
Le livret de l'élève
Dossier de 56 pages A4.
Il est vendu uniquement par lot de 5 exemplaires.
ISBN 978-2-909295-97-8
10 €





La BD en 2 planches. Les pages 8 et 9





L'exploitation de la BD pour les élèves. Les pages 10 et 11

Les éclairages psychologiques. La page 12

Les suggestions pédagogiques. La page 14

SOMMAIRE



Paroles d'éditeur

> C'est la passion de créer et de partager qui nous pousse et nous motive.

Jean-Bernard SCHNEIDER, vous avez fondé ACCÈS Éditions. Parlez-nous de son évolution.

ACCÈS Éditions a été créée en 1995 par des enseignants alsaciens désireux de proposer une alternative de qualité aux manuels existants. À force de persévérance, de conviction, d'innovation et d'esprit d'entreprise, ACCÈS Éditions a su imposer sa marque. Avec Élisabeth, mon épouse, nous veillons chaque jour à perpétuer l'esprit du début de l'aventure : offrir à nos collègues des outils ressources concrets et efficaces.

À quoi êtes-vous le plus attaché ?

À la liberté et à la différence. La liberté de créer ce que nous voulons, comme nous le voulons, quand nous le voulons en toute indépendance. La différence de donner corps à des documents qui ne ressemblent à aucun autre. Tous les outils que nous réalisons sont immédiatement identifiables au label ACCÈS Éditions. Ils privilégient une pédagogie active favorisant la responsabilité, la construction du sens, l'esprit de recherche et l'autonomie de l'élève. Nos auteurs ne se réclament d'aucun mouvement pédagogique particulier sinon celui de la réussite de tous les élèves. C'est la passion de créer et de partager qui nous pousse et nous motive.

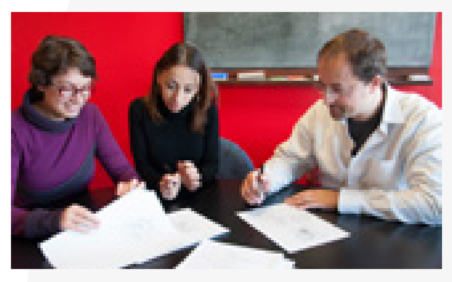
Quelle est votre plus grande satisfaction ?

Les retours enthousiastes des utilisateurs de nos outils. Partout où nous nous déplaçons à l'occasion de journées éditeurs ou lors de conférences de nos auteurs, les collègues viennent nous remercier avec chaleur et nous inciter à créer des nouveautés performantes. Les inspecteurs et les conseillers pédagogiques nous font part des progrès constatés par les élèves au contact de nos collections, comme par exemple depuis le phénoménal succès de la collection VERS LES MATHS en Maternelle.



Et aujourd'hui quels sont vos projets ?

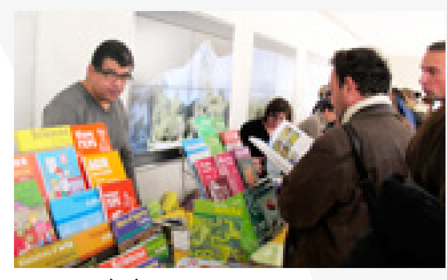
Les idées et les projets ne manquent pas. Pour 2014, je peux déjà vous annoncer la concrétisation d'un travail de recherche de plusieurs années sur le langage en Maternelle. Les opus CM1 et CM2 de la nouvelle collection HISTOIRE À REVIVRE Cycle 3 seront également disponibles. À côté des ressources papier, nous prenons le virage du numérique dans les meilleures conditions aux côtés de BIC® Éducation. Nous développons nos premiers contenus pédagogiques numériques destinés aux ardoises BIC® Tab commercialisées dès ce printemps.
Pour en savoir plus, je vous invite à surfer sur notre site internet **www.acces-editions.com**



Une séance de travail autour de VERS LA PHONO MS et GS avec l'éditrice Léa Schneider, l'auteure Christina Dorner et l'illustrateur Mathias Gally.



La conférence *Lire avec la littérature de jeunesse du CP au CM2* de Jean-Bernard Schneider au théâtre de Cambrai dans le Nord.



Le stand ACCÈS Éditions avec Djamel Streicher au 21e forum des ressources éducatives au Pôle International de Préhistoire des Eyzies-de-Tayac en Dordogne.